4CD

PEŁNE WERSJE GIER

ANGELS vs. DEVILS PL

ŚWIATOWA PRAPREMIERA!!!

DELTA FORCE

WYDANIE SPECJALNE

16 STRON WIĘCEJ

CD-ACTION®

FIFA 2004 vs. NHL 2004

CALL OF DUTY

SILENT HILL 3

MAX PAYNE 2

COMMANDOS 3

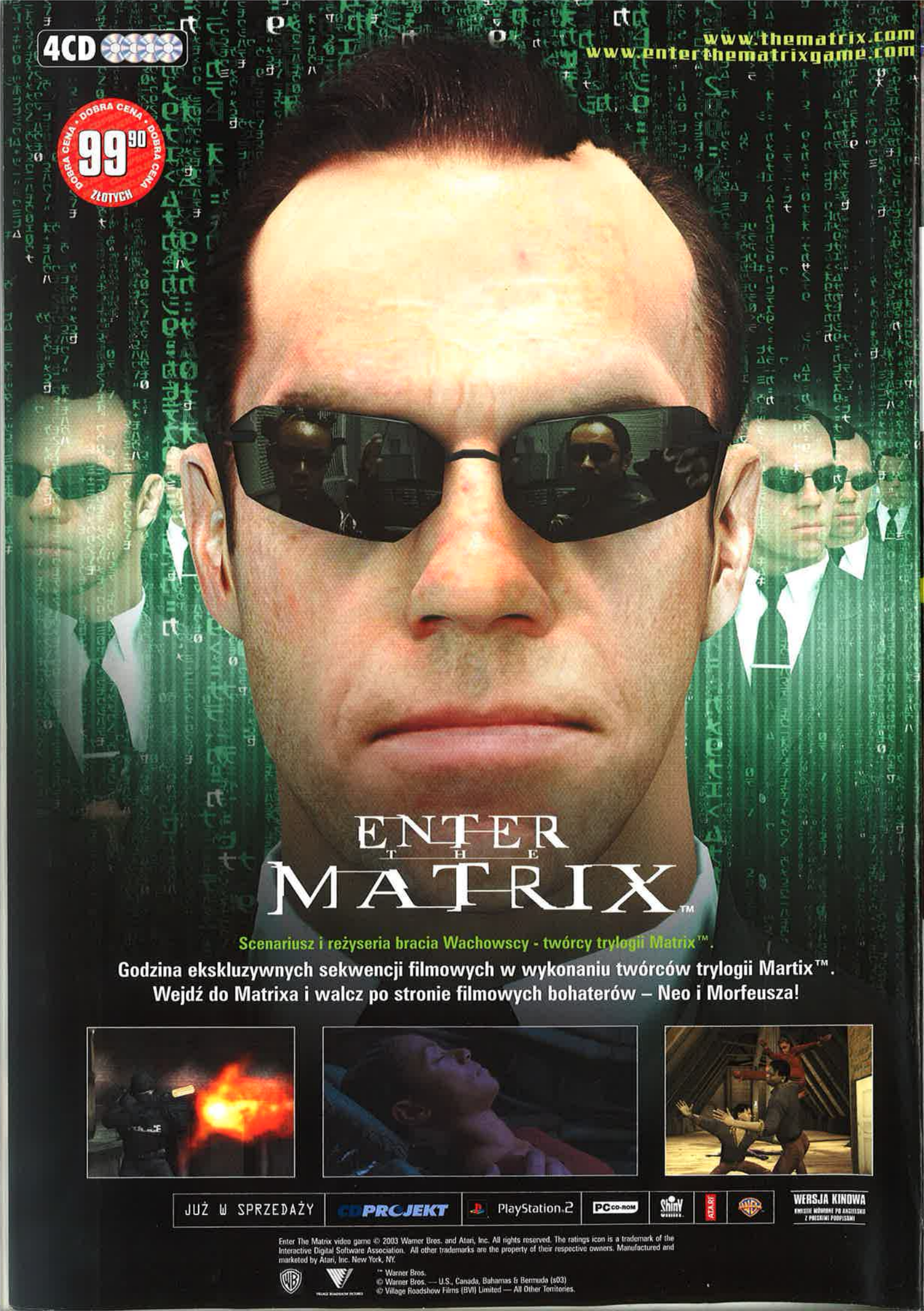
HALO

Cena 18 zł 50 gr w tym 7% VAT
Numer 06/2003 (94) Specjalny 2003
INDEX: 379166 ISSN: 1426-2916
www.cdaction.com.pl

BOOM!

WESOŁYCH ŚWIĄT ŻYCZY REDAKCJA

Czasopismo i płyty stanowią integralną całość i nie mogą być sprzedawane oddzielnie.



Enter The Matrix video game © 2003 Warner Bros. and Atari, Inc. All rights reserved. The ratings icon is a trademark of the Interactive Digital Software Association. All other trademarks are the property of their respective owners. Manufactured and marketed by Atari, Inc. New York, NY.

™ Warner Bros.
© Warner Bros. — U.S., Canada, Bahamas & Bermuda (s03)
© Village Roadshow Films (BVI) Limited — All Other Territories.

SUPERSZYBKIE SAMOCHODY. MAX ADRENALINY!

Rzuć wyzwanie najlepszym kierowcom wyścigowym na Ziemi. Zobacz jak wygląda tor wyścigowy, gdy pędzisz z prędkością ponad 350 Km/h! Poczuj uderzenie adrenaliny ścigając się koło w koło z superbolidami formuły Indy Car™.
Tylko Indy Car™ Series z Codemasters da Ci niepowtarzalną możliwość wzięcia udziału w najszybszych wyścigach na świecie!

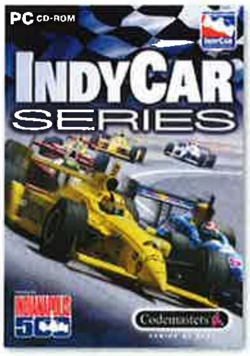
W SKLEPACH 4 GRUDNIA!

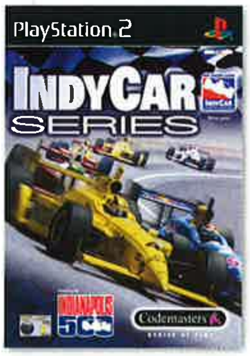
INDY RACING LEAGUE
INDYCAR SERIES

Oficjalna gra formuły Indy Car™ Series

„Spektakularne, superszybkie wyścigi w czystej postaci" *PC Gamer*

„Dynamika łeb urywa" *PSX Extreme*





PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

DOBRA CENA
99,90
ZŁOTYCH

PlayStation 2 | PC CD ROM | PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CD PROJEKT | dts INTERACTIVE | Codemasters GENIUS AT PLAY™

© 2003 Codemasters Software Company Limitem („Codemasters"). Wszelkie prawa zastrzeżone. „Codemasters" jest zastrzeżonym znakiem handlowym należącym do Codemasters. „GENIUS AT PLAY"™ jest znakiem handlowym należącym do Codemasters. „IRL", „Indy Racing League", „Indianapolis 500", „Indy 500", „Indianapolis Motor Speedway" i „The Gratest Spectacle in Racing" są zastrzeżonymi znakami handlowymi Brickyard Trademarks, Inc. i zostały użyte na podstawie licencji. „IndyCar"™ Series jest znakiem handlowym Brickyard Trademarks, Inc., i został użyty na podstawie licencji. Znaki handlowe General Motors zostały użyte na podstawie licencji. Wszelkie pozostałe znaki należą do ich prawnych właścicieli. Wyprodukowane przez Brain In a Jar Limited. Dystrybucja odemasters". „ " oraz „PlayStation są zastrzeżonymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone.

CD Projekt i CD Projekt Red Studio
www.cdprojekt.info

CD PROJEKT
ZŁOTE EDYCJE

ZŁOTA EDYCJA TO SPECJALNE WYDANIE NAJWIĘKSZYCH HITÓW Z LAT 2002 I 2003. TAKIE GRY JAK WARCRAFT III, NEVERWINTER NIGHTS, CZY THE ELDER SCROLLS III MORROWIND, TO PRAWDZIWE LEGENDY. TO NAJWYŻSZA JAKOŚĆ W POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ, W CENIE 99,90 ZŁ. UZUPEŁNIJ SWOJĄ KOLEKCJĘ O KULTOWE GRY ZE ZŁOTEJ EDYCJI!!

Już w sprzedaży

3 CD

Złota Edycja Warcraft III

Warcraft III -jest jedną z najpopularniejszych i najbardziej kultowych gier strategicznych na świecie.

Dzięki Złotej Edycji będziesz mógł wzbogacić swoją kolekcję o Warcraft III oraz fenomenalny dodatek Warcraft III Frozen Throne za jedyne 99,90 zł!

Już w sprzedaży

6 CD

Złota Edycja Neverwinter Nights

Neverwinter Nights - rewelacyjna gra RPG, stworzona przez firmę, która wcześniej opracowała Baldur's Gate II.

W Złotej Edycji znajdziesz wersję podstawową Neverwinter Nights oraz oficjalny dodatek Shadows of Undrentide. To wszystko za jedyne 99,90 zł!

Już w sprzedaży

3 CD

Złota Edycja Morrowind

The Elder Scrolls III: Morrowind to jedna z najlepszych gier RPG wszech czasów. Należała do wielkiej trójcy RPG firmy CD Projekt.

Teraz w Złotej edycji dostępna wraz z pierwszym oficjalnym dodatkiem The Elder Scrolls III: Tribunal, który zapewnia wiele godzin dodatkowej zabawy w atrakcyjnej cenie 99,90 zł!

Wszystkie znaki należą do ich prawnych właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Chcesz dołączyć do zespołu CD Projekt i CD Projekt Red S...
Poszukujemy:
• programisty do działu lokalizacji,
• grafików 2D i 3D do CD Projekt Red S...
Więcej informacji można znaleźć na stronie www.cdprojekt...

CD PROJEKT
PLATYNOWA KOLEKCJA

PLATYNOWA KOLEKCJA TO SERIA GIER, W KTÓREJ PREZENTUJEMY NAJWIĘKSZE HITY, CIESZĄCE SIĘ WIELKĄ POPULARNOŚCIĄ. GRY, KTÓRYCH DOTYCHCZASOWA SPRZEDAŻ PRZEKROCZYŁA 10 000 EGZEMPLARZY! WSZYSTKIE W PROFESJONALNEJ, POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ PRZYGOTOWANEJ PRZEZ ZESPÓŁ CD PROJEKT. NADSZEDŁ CZAS, ABY UZUPEŁNIĆ SWOJE ZBIORY O PLATYNOWĄ KOLEKCJĘ CD PROJEKT!

W SPRZEDAŻY OD 11 XII 2003!

WARCRAFT III REIGN OF CHAOS

JUŻ W SPRZEDAŻY!

Icewind Dale II

Elder Scrolls III Morrowind

Settlers IV

Baldur's Gate II + Tron Bhaala

Heroes of Might & Magic IV

Civilization III

Wszystkie znaki należą do ich prawnych właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Chwiejna równowaga

Gdy czytacie te słowa, rok 2003 zbliża się ku końcowi. Jaki był - o tym może w następnym numerze, bo nie wiemy jeszcze, co przyniesie w ostatnich dniach. Czasem najbardziej interesujące rzeczy dzieją się na finiszu. Ci, co oglądali „Matrix: Rewolucje", wiedzą, co mamy na myśli. Nie zmienia to faktu, że „to, co ma początek, ma też koniec", a świadomość tego faktu nastraja nas nieco filozoficznie. I z takim właśnie nastawieniem patrzymy na to, co dzieje się wokół nas, naszego pisma czy branży.

Nasza branża zaś przypomina jezioro w okolicach wulkanu - z wierzchu spokojna tafla, a na dnie przecież wrze i kipi - woda jest mętna od błota i gazów, a w jej toni pływają wielkie ryby pożerające się nawzajem. Jednak by to dostrzec, trzeba głęboko zanurkować - i patrzeć, jak wszystko i stale się zmienia. Ostatnie miesiące roku przyniosły wiele zmian. Wam może niewiele mówią niektóre wydarzenia - choć dla nas są to rzeczy ważne. Na pewno słyszeliście o kradzieży kodu Half-Life'a 2, bo kto z graczy o tym nie słyszał? Ale czy wiecie na przykład o tym, że EA nie będzie już dystrybuować w Polsce gier za pośrednictwem firmy, z którą łączyły ją wieloletnie relacje - lecz na własny rachunek? (Headhunterzy szeroko zarzucali sieci, także w naszej redakcji, w poszukiwaniu odpowiednich ludzi na nowe stanowiska.) Tak, ten news nie zrobił na Was pewnie specjalnego wrażenia. A w branży kipiało i kotłowało się, bo to oznacza, że ktoś straci(ł) ogromną kasę (gry EA to - w większości - finansowe pewniaki...), a na rynku przybędzie potężna konkurencja, no i że nastąpią spore przetasowania kadrowe. Te z kolei mogą przynieść dość radykalne zmiany chwiejnej równowagi, jaka obecnie panuje wśród dystrybutorów gier.

Redakcja CDA składa czytelnikom życzenia dostatnich, spokojnych i wesołych Świąt Bożego Narodzenia. Niech Moc radości będzie z Wami. Na zawsze...

A czy informację, że firma UbiSoft przeszła pod skrzydła innego niż dotąd polskiego wydawcy, uznacie za sensację? My tak. Pewnie się już domyślacie dlaczego. Czy zdarza się Wam analizować plany wydawnicze i zastanawiacie się, czemu to jakaś firma nagle traci oddech i przestaje wydawać hitowe tytuły i czemu gra reklamowana przez wydawcę X nagle wychodzi z logo dystrybutora Y? A czy interesuje Was, czemu bardzo kiedyś znany i prężny dystrybutor najwyraźniej (i niespodziewanie) dogorywa? Pewnie nie. Mimo to warto niekiedy zajrzeć w głąb toni - tam dzieją się naprawdę rzeczy ciekawsze, niż to się może wydawać z brzegu.

Teraz z ciut innej beczki – w środowisku pism o grach też kipi. Jedno, zdaniem wielu, już pożarte i przetrawione - podnosi się z kolan. Brawa za walecznego ducha! (Ba, i nasz Virus_, niczym SARS, ponownie i niespodziewanie uderza, gdy już się wszystkim wydawało, że „po kłopocie". Nie ma lekko, panowie!) Inny zawodnik dla odmiany pręży muskuły i udaje, że nie wie (a może faktycznie niczego nie jest świadomy?), iż jego chwile są policzone, a przedsiębiorca pogrzebowy już szykuje dlań drewniane ubranko szyte na miarę (albo - jeśli wolicie, „duży prezent" vide najnowsze Na Luzie, str. 118). No, ale (ponoć) zdradzany mąż zawsze dowiaduje się o tym ostatni, gdy już nawet kumoszki pod sklepem nudzą się, plotkując o nim. Nie będziemy wylewać krokodylich łez, że niby jest nam bardzo żal... Bo nie jest. Z drugiej strony, nie otwieramy szampanów z tej okazji, gdyż - dziś on(i), a jutro kto? Tego nie wiadomo, choć każdy ma nadzieję, że właśnie nie on. A przecież na każdego może przyjść kiedyś czas.

I tak będzie zawsze - nigdy nie będzie tu ładu czy równowagi. A jeśli będzie - to tylko chwilowa i chwiejna. Stale coś będzie się rodzić, a coś innego umierać. Na tym przecież polega życie. To taki wyścig bez mety, w którym trzeba biec coraz szybciej, by pozostawać w tym samym miejscu (albo choć cofać się wolniej od innych). Tego nikt nie zmieni. Jak brzmiały wersy tej słynnej modlitwy? „Panie, daj mi siłę, bym mógł akceptować rzeczy, których nie mogę zmienić, i zmieniać rzeczy, na które mam wpływ. I daj mi mądrość, bym mógł odróżnić jedne od drugich".

Na recesję, krótkie i zimne dni, słabnącą złotówkę, sejmowe awantury i paskudne nastroje społeczne wpływu nie mamy. Przyjmujemy je (w większości) takimi, jakimi są - staramy się dostosować i liczymy na lepsze czasy. Mamy natomiast wpływ na to, jak wyglądają kolejne numery CDA. Zatem krótko o wydaniu XIII.

Jest to jednocześnie świąteczno-specjalny (*) i zwykły, kolejny numer CDA. Znajdziecie w nim to, co w CDA lubicie najbardziej: sporo recenzji świetnych gier. Do tego pełne wersje (może nie aż tak wystrzałowe, jak byśmy chcieli i jak planowaliśmy, ale już za miesiąc postaramy się huknąć z Bardzo Grubej Rury - o ile naturalnie wszystko potoczy się po naszej myśli). Za to nie znajdziecie w tym CDA większości stałych kącików - Linuksa, Tawerny, FPP Zone, Nie tylko gramy - ale to tylko tym razem. Zamiast nich bardzo obszerny dział, którego nazwa - JAZDA DOWOLNA - sugeruje, że będą tam teksty nader różne. Naturalnie jednak mają one związek z grami i komputerami. Do tego nadal więcej stron i lekko podretuszowany, bo „trzynastkowy", layout. Może docenicie też okładkę? :) Czy to dużo, czy mało jak na numer świąteczno-specjalny, to ocenicie już samodzielnie. W każdym razie daliśmy z siebie wszystko, aby numer ten wyróżniał się z tłumu.

Teraz los tego wydania CDA w Waszych rękach, oczach i umysłach (i portfelach też, co tu kryć). Zatem czytajcie i bawcie się dobrze. A my - cóż, gnamy dalej, pełni nadziei i oczekiwania, jak zawsze w przeddzień Nowego Roku. Wyścig ciągle trwa. Szalki na wadze drżą. Kto pójdzie w górę, a kto w dół - dowiemy się za miesiąc. Jak co miesiąc. Run, Forest, run!

Miłej lektury!

Zbigniew Bański *Jerzy Poprawa*

(*) nie mylić ze specjalnym nr CDA, z cyklu "eXtremalna grywalność", który też ukaże się wkrótce w sprzedaży – a poświęcony będzie Quake'owi 2.

CD-ACTION

e-mail: cdaction@cdaction.com.pl
www.cdaction.com.pl

Numer specjalny 13/2003 (94)

Redakcja
50-107 Wrocław, ul. Sukiennice 6
tel. (0 71) 341 20 83, faks (071) 341 99 11

Redaktor naczelny Zbigniew Bański
Zast. redaktora naczelnego Jerzy Poprawa
Zespół redakcyjny Maciej Jakubski, Maciej Lewczuk, Aleksander Olszewski, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński
Stali współpracownicy Daniel Bartosik, Sławek Błyskal, Łukasz Bonczol, Jan Jankowski, Sławek Lipowski, Maciek Kuc, Michał Łukasiewicz, Tomasz Matusik, Paweł Musiałowski, Przemysław Ostrowski, Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Marcin Sołtys, Daniel Śniegoń
Redaktor techniczny Jacek Sawicki
DTP Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn, Katarzyna Majcher, Jakub Siepkowski, Jacek Sawicki
Korekta
Damian Bednarek

Wydawca
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Prezes Witold Woźniak
Członek zarządu Jerzy Szulwic
Dyrektor wydawniczy Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy Andrzej Choynowski
Dyrektor ds. produkcji Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu Maria Kardas

Dział reklamy
Dyrektor Katarzyna Jabłońska
Kierownik Biura Reklamy czasopism komputerowych Monika Walczak
tel. (22) 5163519
e-mail: monika.walczak@bauer.pl

Zespół
Maciej Szwajkowski
tel. (22) 5163517
e-mail: maciej.szwajkowski@bauer.pl

Jarosław Czujak
tel. (22) 5163544
e-mail: jaroslaw.czujak@bauer.pl

Koordynator ds. reklamy Aleksandra Blicharz, Beata Ciosek
tel. (022) 5163543
fax (022) 5163590
e-mail: aleksandra.blicharz@bauer.pl

Public Relations, Promocja Joanna Korwin-Kijuc
tel. (071) 343 61 05 w.102
e-mail: joanna.korwin@bauer.pl

Reklamacje płyt CD Tomasz Matusik
tel. (071) 341 20 83 w. 203

Prenumerata (zamówienia, reklamacje)
Beata Jankowska - tel. (22) 517 05 31 (do 5)
beata.jankowska@bauer.pl

Zespół
Anna Chojnowska tel. (022) 517 05 80
Iwona Chojecka tel. (022) 517 05 35
Marcin Ziółkowski tel. (022) 517 05 36
Agnieszka Przybylińska tel. (022) 517 05 33

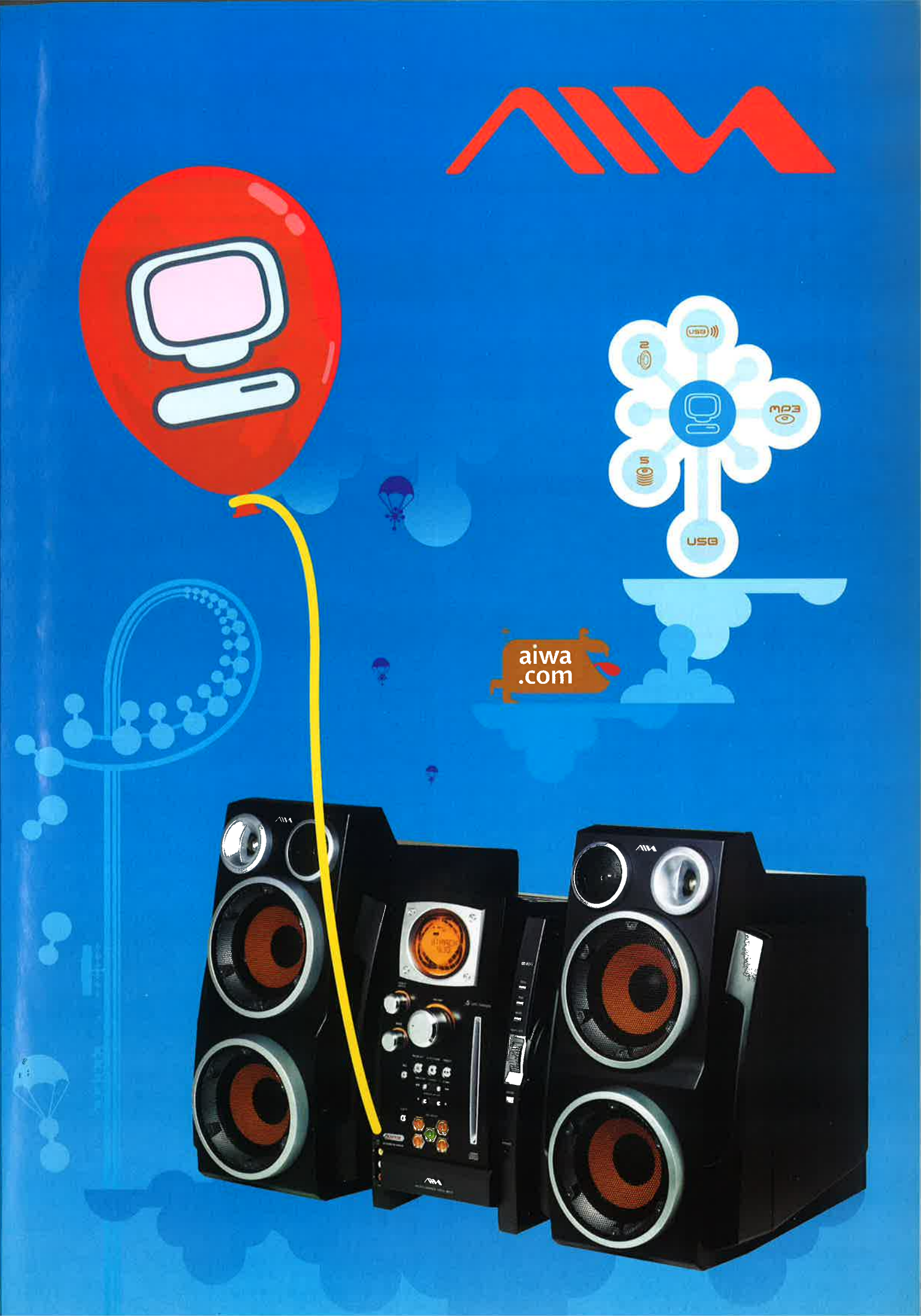
Promocja prenumeraty
Magdalena Czerwińska tel. (022) 517 05 34

Druk Poligrafia SA Kielce

Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa. Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiejkolwiek formie zabronione. ISSN 1426-2916

Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.

BAUER
www.bauer.pl


USB
MP3
USB
aiwa
.com

Spis treści

Zawartość Cover CD/DVD 010
Kalejdoskop 018

ZAPOWIEDZI

Contract J.A.C.K. 026
Joint Operations 030
Movie, The 028
Quake IV 032

ZA PIĘĆ DWUNASTA

NFS: Underground 044

TEMAT NUMERU

13 gier-rozczarowań roku 2003 036

RECENZJE

Apocaliptica 086
Black Mirror 056
Call of Duty 096
Commandos 3 064
FIFA 2004 058
Halo 052
Max Payne 2 072
NHL 2004 058
Nosferatu: The Wrath of Malachi 092
Silent Hill 3 068
SimCity 4: Rush Hour 091
Sims: Abrakadabra/Making Magic 080
Sinbad 088
UFO: Decydujące starcie 076
XIII 100
Yager 082

SUFLER

Commandos 3 solucja 108

JAZDA DOWOLNA

Alternatywne okładki CDA 146
Co można podłączyć? 136
Najwięksi pakerzy w grach 142
Wiatr od wschodu 148
Zazdrość o konsole? 138

HARDWARE

Creative SB Audigy 2 ZS 128
HIS Excalibur Radeon 9800XT 126
Konkurs "Sprzęt Roku 2003" 122
Logitech Dual Action Gamepad 132
Logitech Pocket Video 750 133
Media-Tech Corsair Pro 134
NEWSY 120
PC MAK 129
Saitek Cyborg evo 134
Sanyo Z1 131
Terratec Aureon 7.1 Space 030
Titan TTC-Cu9TB/SC 132

INNE

Action Redaction 158
Gamewalker 046
Instrukcje gier 151
Kaszanka Zone 106
Na Luzie 116
O grach inaczej: Plan dnia 112
Tipsy 156

INDEKS GIER

Apocaliptica 086
Black Mirror 056
Call of Duty 096
Commandos 3 064
Commandos 3 solucja 108
Contract J.A.C.K. 026
FIFA 2004 058
Halo 052
Joint Operations 030
Max Payne 2 072
Movie, The 028
NFS: Underground 044
NHL 2004 058
Nosferatu: The Wrath of Malachi 092
Quake IV 032
Silent Hill 3 068
SimCity 4: Rush Hour 091
Sims: Abrakadabra/Making Magic 080
Sinbad 088
UFO: Decydujące starcie 076
XIII 100
Yager 082

SPIS DOSTAWCÓW REKLAM

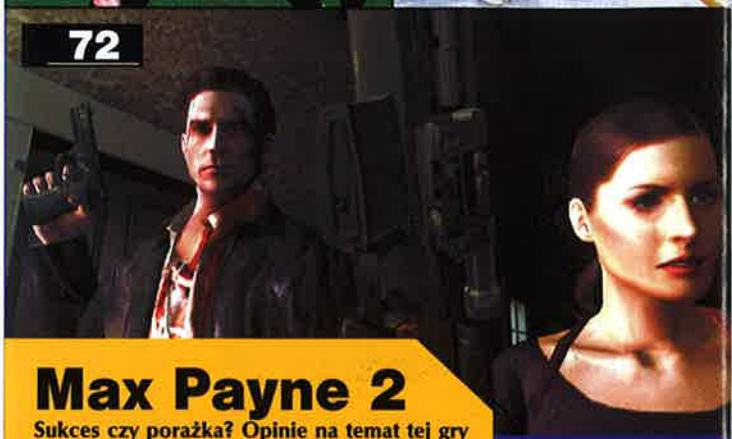
AIWA 7 CD-Projekt 1, 2, 3, 4, 5, 19; Cenega 51, 71, 79, 81, 85, 95, 105, 111, 115, 119; Centertel 17; Edgard 33; Electronic Arts 63, 157; Era 25; Exe 162, 163; Hyper 152; iiyama 127; Lemon 67,107; LK Avalon 27, 43; NEC 164; Nokia 11; Media-Tech 121; Megabajt 135; Multimedia Vision 129, 131, 133; Pronox 21; Play 23; Radiostacja 155; Sony 13; Samsung 15; Techland 65; TP S.A. 9; Wapster 145

HITY NUMERU

FIFA 2004 vs. NHL 2004

58

Bratobójczy pojedynek dwóch sportowych gigantów. Obie gry łączy jedno – powrót do realizmu i niesamowita grafika.



72

Max Payne 2

Sukces czy porażka? Opinie na temat tej gry radykalnie podzieliły redakcję... Do tego stopnia, że byliśmy zmuszeni zamieścić dwie różne w wydźwięku recenzje w jednej!

Następca Medal of Honor nadszedł. Mimo że nie jest bez wad, zachwycił nas.

112

Call of Duty

Jazda Dowolna

Tym razem nie polecamy pojedynczego tekstu – a cały dział, w którym pozwoliliśmy sobie na rozmaite odjazdy. Naturalnie takie kontrolowane i ogólnie powiązane z grami... także tymi konsolowymi. A co – raz do roku chyba można, nie?

136

100

Jeśliby ująć to krótko – to już nie gra, a raczej interaktywny komiks. Pod względem formy – absolutna rewelacja. Szkoda tylko, że realizacja nie sięgnęła wyżyn.

BEZPIECZNE POŁĄCZENIE

Wirtualna rzeczywistość to nieograniczone możliwości, ale i całkiem realne zagrożenia. By ich uniknąć, warto zaopatrzyć się w specjalny program antydialer TP.

Dzięki Internetowi zyskujemy dostęp do globalnych zasobów Sieci, co pozwala nam na łatwe wyszukiwanie i kopiowanie potrzebnych informacji i plików.
Niestety, zdarza się, że przy okazji na naszym twardym dysku niepostrzeżenie instalują się uciążliwe dialery, których wcale nie szukaliśmy i nie chcemy mieć w swoim komputerze. Dialery to programy-pułapki, które bez wiedzy użytkownika zmieniają konfigurację internetowych ustawień. Powoduje to, że połączenia modemowe są realizowane przez droższy numer dostępowy (np. 0-700) lub naraża nas na inne niechciane połączenia.

@ Kwestia wyboru @

Dialery mogą zniechęcić nawet najbardziej zagorzałych fanów Sieci.
Dlatego TELEKOMUNIKACJA POLSKA udostępnia internautom nowoczesny program antydialerowy, który pozwala skutecznie ominąć sieciowe pułapki. Antydialer TP wychwytuje wszystkie próby połączenia z Siecią i porównuje je ze zdefiniowaną przez użytkownika listą numerów dozwolonych. Jeśli komputer spróbuje wybrać numer spoza listy, antydialer TP wstrzyma połączenie i poinformuje o tym użytkownika.

@ Mądry przed szkodą @

Dialery działają z ukrycia, dlatego bardzo trudno je zlokalizować i usunąć. Ogromną zaletą antydialera TP jest fakt, że rozpoznaje on niebezpieczne programy jeszcze z a n i m połączenie zostanie nawiązane, dzięki czemu dialery w ogóle nie mają dostępu do naszego komputera. Jeśli jednak na twardym dysku już znalazły się dialery, program zlokalizuje je i pozwoli skutecznie unieszkodliwić. Antydialer TP automatycznie przeszukuje też pamięć operacyjną komputera w poszukiwaniu uruchomionych dialerów, identyfikuje je i daje użytkownikowi możliwość ich usunięcia.

@ Przezorność się opłaca @

TELEKOMUNIKACJA POLSKA udostępnia internautom program antydialer TP za darmo. Pełna wersja programu w języku polskim, ze wszystkimi funkcjami, bogatymi możliwościami konfiguracji i kontekstowym systemem pomocy znajduje się na dołączonej płycie CD oraz na stronie internetowej www.telekomunikacja.pl. Jeśli chcemy bezpiecznie surfować po Internecie, antydialer TP jest idealnym rozwiązaniem – nic nie kosztuje, a pozwala zaoszczędzić sporo pieniędzy i nerwów.

W SKRÓCIE:

PEŁNE WERSJE

Delta Force
Klasyczny symulator współczesnych komandosów. Jeśli uważasz, że dobra to taka, która nie pójdzie na niczym poniżej P3 2 GHz i 256 MB RAM + najnowszy Radeon, to lepiej jej nie uruchamiaj. Ale jeśli oczekujesz klimatu i realizmu – wtedy jest twoja.

Angels vs. Devils PL
Światowa prapremiera!!! Jako pierwsi na świecie otrzymujecie finalną wersję (do tego spolszczoną) gry, w której trwa wojna pomiędzy aniołami i diabłami. Całość robiona jest jednak z dużym przymrużeniem oka i klimatem nawiązuje troszkę do Messiaha. Recenzja gry w CDA 11/03.

DEMA

Contract J.A.C.K.
FIFA 2004
Ford 2 Racing
Halo
Kangurek Kao 2
Law & Order 2
Sinbad
Teenage Mutant Ninja Turtles 2003

BONUSY

Action Mag
Adventure Zone
Bonus 1
Bonus 2
Call of Duty trailer
Emu Kouncik
Esensja
FAQ
FIFA Demo Factory
FPP MegaZin
Magazyn Komiksu
Majesty PL instrukcja
MP3 Zone
RTS Area
Sims 2 trailer
SpeedZone
SportCenter
Strefa WWW
Tawerna RPG

PATCHE

Nascar 2003
Max Payne 2
Halo

UŻYTKI

Antydialer (nowsza wersja)
DirectX 9.0b
Bearshare
System Mechanic

INFO COVER CD INFO COVER CD INFO COVER CD INFO COVER CD INFO COVER CD

Wszelkie uwagi, opinie i sugestie dotyczące zmian i ulepszeń menu kierujcie emailami pod adres cdaction@cdaction.com.pl, z dopiskiem MENU.

Miniinstrukcja obsługi naszego menu na Cover CD

Istnieją dwie metody instalacji dema/programu:
1) Dwukrotnie klikamy nazwę danego dema/programu. ALE... jeśli np. klikniemy raz, zjedziemy na inne demo i wrócimy do poprzedniego - klikanie już nie zadziała (zrobiono to specjalnie - jeśli się wam nie podoba takie rozwiązanie, dajcie znać). Wtedy pozostaje druga metoda.

2) Klikamy raz nazwę dema/programu, otwiera się menu, pod screenami widać belkę z napisem INSTALUJ (ew. ROZPAKUJ). Klikamy RAZ ową belkę - rozpoczyna się proces instalacji. (Uwaga: niektóre dema - szczególnie te duże - reagują czasem z kilkusekundowym opóźnieniem. Nie klikajcie zatem KILKA razy tej opcji, gdyż doprowadzi to do rozpoczęcia kilku kolejnych procesów instalacji owego dema, co zwykle kończy się smutno, tzn. instalki się sypią.)

3) Istnieje możliwość skonfigurowania niektórych elementów wybieralki. Aby tego dokonać, kliknij pionową belkę po prawej stronie menu (z napisem USTAWIENIA). Jeśli sobie życzycie, ustawienia te zostaną zapisane na HDD i będą przyjmowane za domyślne przy każdym kolejnym uruchomieniu naszej wybieralki.

4) Na Windows XP niektórych może razić specyficzny sposób, w jaki przesuwa się pionowy pasek menu. Pomoże na to wyłączenie opcji ANIMACJE w Ustawieniach Menu.

5) W przypadku niektórych programów, wymagających stworzenia nazwy katalogu, do którego będą rozpakowywane, stopień instalacji nie będzie podany w tradycyjnym okienku, a na górnej belce menu.

6) Jeśli z rozmaitych przyczyn wybieralka nie przypadła ci do gustu... No cóż, instaluj dema ręcznie i napisz nam, co jest z nią nie tak - uwagi postaramy się wykorzystać przy tworzeniu kolejnej wersji naszego menu.

Redakcja informuje, że:
•DYSKI SPRAWDZONO PROGRAMAMI ANTYWIRUSOWYMI: MKS_Vir z bazą danych z dn. 04.11.2003, Norton Antivirus 2001 i 2003 (baza z dn. 04.11.2003). Wirusów nie!!
•wszystkie dema, programy itd. zostały przetestowane - instalują się z ww. menu i uruchamiają się na urządzeniu spełniającym wymagania sprzętowe danego programu/dema.

Miłej zabawy!

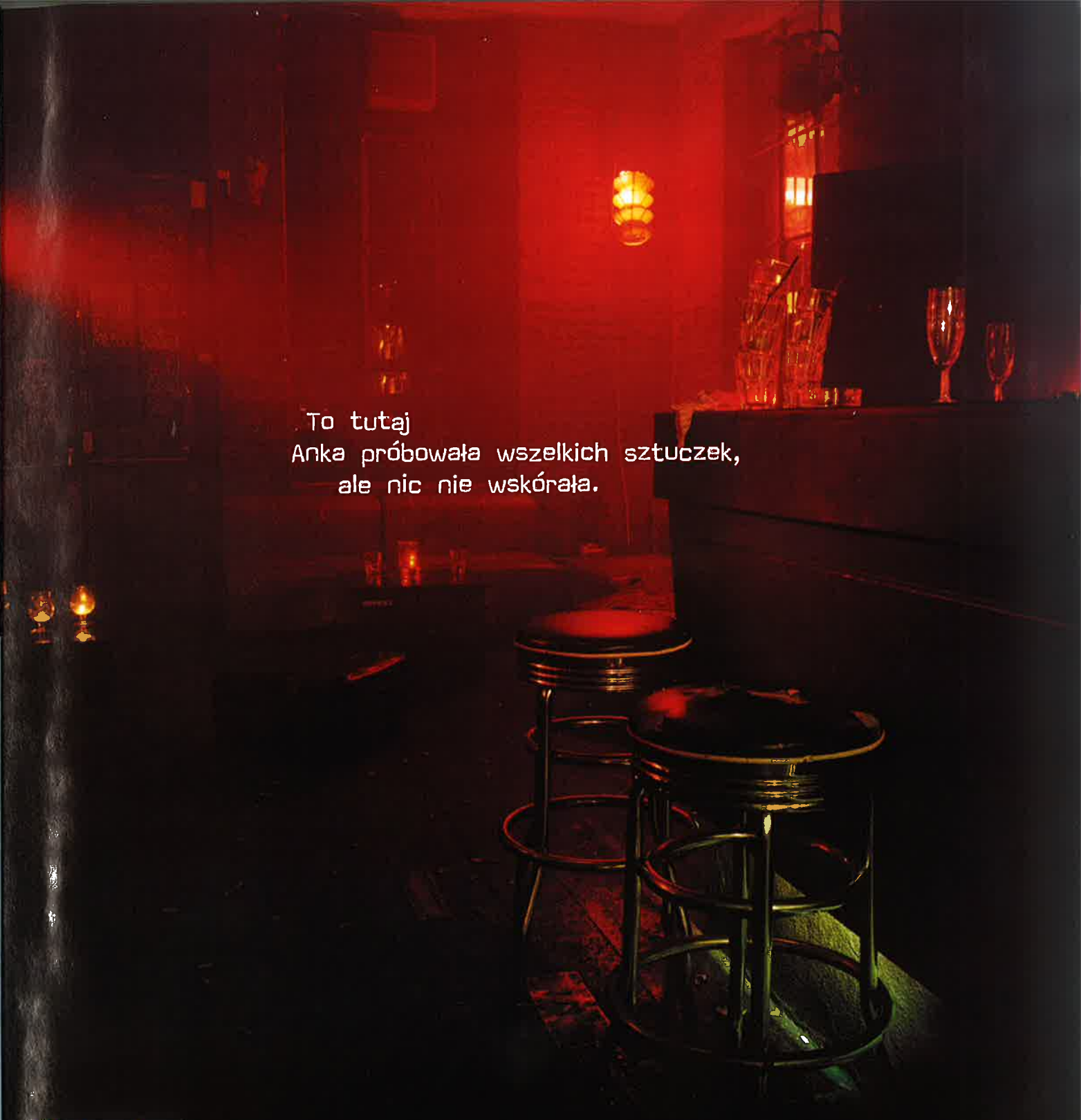
Przypominamy, że:

gra/program w pełnej wersji

Dodatkowe informacje o wybranym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu z tym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, doc, info itp.) Zamieszczona na łamach CDA klawiszologia to zwykle ściąga minimum, która umożliwia grę, ale najczęściej nie wyczerpuje wszystkich możliwości obsługi.

UWAGA 1! Ponieważ niektóre dema automatycznie rozpakowują się na dysku C:\ do katalogu temp, wskazane jest, by mieć jak najwięcej wolnego miejsca (w tym numerze 300 MB zalecane jest jako rozsądne minimum). W innym przypadku demo może się nie rozpakować lub rozpakować się niepoprawnie!

UWAGA 2! Nie przejmujcie się podawanymi wymaganiami sprzętowymi dem - po prostu próbujcie je instalować. Często się okazuje, że gra działa na dużo słabszym sprzęcie niż teoretycznie powinna.



N-GAGE ARENA

Pandemonium – gra dostępna teraz na N-Gage™. Żądna zemsty Nikki wraca w wielkim, trójwymiarowym stylu. Dzięki Bluetooth możesz być jednym z uczestników jej przygody. Połącz się z N-Gage Arena i poznaj nieograniczone możliwości gry online: walka z cieniem, wskazówki i podpowiedzi, dodatki do gier, opisy przejść. Odwiedź **n-gage.pl**

N·GAGE NOKIA anyone anywhere

eidos

Copyright © 2003 Nokia. Wszelkie prawa zastrzeżone. Nokia i N-Gage są zastrzeżonymi znakami towarowymi firmy Nokia Corporation. Pandemonium© Crystal Dynamics, Inc., 2003. Gra opracowana przez firmę Ideaworks3d Ltd. Pandemonium jest znakiem towarowym firmy Crystal Dynamics Inc. Eidos i logo Eidos są znakami towarowymi grupy firm Eidos. Inne znaki towarowe należą do odpowiednich właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone.

DELTA FORCE

PEŁNA WERSJA

Gatunek: symulator żołnierza w TPP/FPP
Wymagania minimalne: P200 MHz, 32 MB RAM, Direct X, Win 9x
Multiplayer: tak, via LAN

Dla cheaterów

Naciśnij klawisz [`] i wpisz:
iwillsurvive - god mode
raindropskeepfallinonmyhead - wzywasz wsparcie artyleryjskie
takeittothelimit - nieskończona amunicja
hitmewithyourbestshot - komputer gra jak mistrz
closetoyou - wróg cię nie widzi
gamma # - ustaw jaskrawość na poziom #
turbo - szybszy ruch

• Wybór poziomu
Podczas grania naciśnij tyldę [~], wpisz: letmego, i naciśnij [ENTER]

UWAGA!
Aby uruchomić grę, wpiszcie - gdy komputer tego zażąda, serial: 4lsh-dqn8-ufdc-6sq6-rz2q

Jeśli jednak chcecie grać w Necie, wpiszcie zamiast niego jeden z kodów, jakie znajdziecie na płytce z demem Silent Hill 3 (w wybierałce opisany jako: Delta Force kody)

Fragmenty recenzji Ugly Joe z CDA 2/99

Gierka ma sporo do zaoferowania. Wcielamy się w skórę jednego z żołnierzy Delta Force, przed nami 5 kampanii: Peru, Czad, Indonezja, Uzbekistan i Nowa Ziemia, obserwowane z perspektywy TPP/FPP. Każda kampania składa się z cyklu misji, jedynym bólem jest brak save'a w ich obrębie, tzn. jest autosave, ale dopiero po ukończeniu każdej. Kolejność wyboru misji czasem jest dowolna, czasem jednak nie. Początkowo zmarszczyłem się, gdy mi się wydawało, że każda z kampanii to 2-3 misje. A tu, okazało się, że np. po wykradzeniu z obozu wroga laptopa znajdujemy w nim informacje o tajnej bazie, którą musimy spenetrować, a w niej... itd. I tak, zadań nagle zaczyna przybywać.

Jakich? Najróżniejszych. Uwolnić zakładników, zniszczyć kolumnę transportową (plus wzięcie do niewoli dowódcy), wysadzić wrogiego obiektu czy choćby oznaczyć laserowym markerem celu do ataku powietrznego.

Cieszy fakt, że gra nie zmusza do „ramboidalnej" destrukcji wszystkiego, co się rusza (choć czasem będzie trzeba...) - tu sterujemy komandosami, a od komandosa oczekuje się raczej przemyślanych precyzyjnych uderzeń, a nie frontalnego ataku. Często - zamiast iść z pieśnią na ustach do ataku i ziać ogniem - trzeba będzie mozolnie pełznąć, a potem używać noża czy pistoletu z tłumikiem. W końcu to jednak symulator żołnierza, a nie shooter.

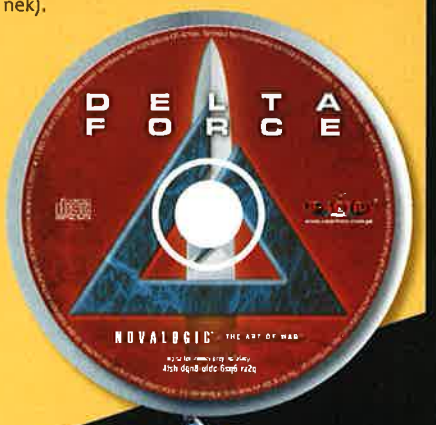
Działamy zasadniczo w pojedynkę, choć czasem wspierają nas chłopaki z sąsiednich plutonów.

Broni jest sporo, dodatkowego ekwipunku (łącznie z GPS) też, a zdjęcie wychylonego z okopu kolesia i z odległości 900 metrów za pomocą snajperki daje naprawdę dużo satysfakcji. Podobnie jak interakcja z otoczeniem. Żołnierze wroga wcale nie zamierzają tanio sprzedać skóry, a celność ich ognia budzi moje kwaśne uznanie. (Kwaśne - bo nie lubię, jak mnie zabijają.)

Po sieci grać może do 32 graczy i to w kilku trybach. Deathmatchowe pojedynki na snajperki - rządzą!

Ogólnie, mimo mankamentów nieakcelerowanego engine'u (grafika robiona na voxelach), DF jest grą, w którą warto zagrać. Trzyma poziom, którego autorzy nie muszą się wstydzić.

Polska instrukcja na CD z grą w formacie pdf (gdyby żądała jakiegoś hasła, wpisz: karabinek).



Halo: Combat Evolved

Kosmiczny shooter - coś jakby skrzyżowanie Unreala 2 z Aliens vs. Predator i... Call of Duty. Działamy w zespole, możemy używać pojazdów, broń stacjonarną itd. Miodzio. Demo zawiera jeden level dla single playera i jedną mapę w trybie multiplayer. W singlu weźmiecie udział w desancie na pozycje wroga, z możliwością wykorzystania pojazdów i broni stacjonarnej. Zwróćcie uwagę na małych kosmitów, zachowujących się jak Jawowie w Star Wars.

Klawiszologia
W/S/A/D - sterowanie
G - wybór rodzaju granatu
TAB - wybór broni
R - reload
F - walka wręcz
X - zmiana broni (podnoszenie)
Spacja - skok
LCTRL - kucnij
Q - latarka
Z - zoom 2x (pistolet, snajperka)
Z (dwa razy) - zoom 8x (snajperka)
E - akcja/ otwórz/użyj

Gatunek: FPS
Wymagania: P3 733 MHz, 128 MB RAM, 32 MB akcelerator, Win98/2K/XP

SONY

HS

S

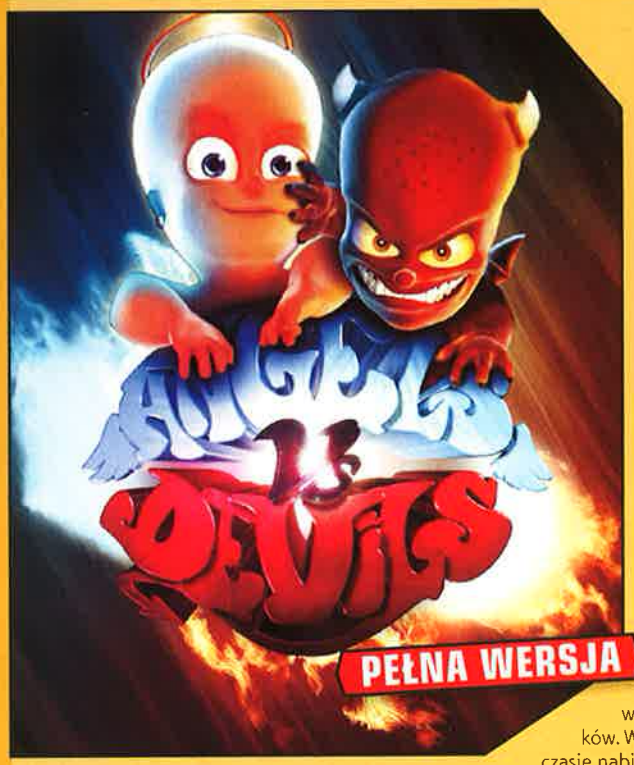
X

Dzięki Tobie będzie to Sony

www.sony-cp.com

ŚWIATOWA PRAPREMIERA!!!

Gatunek: TPP/fantasy
Internet: http://www.enigmasp.com
Wymagania: P500 MHz, karta graficzna ze wsparciem TNL oraz DirectX 8.1, 128 MB RAM, Win 98/Me/2000/XP



Fragmenty recenzji Czarnego Iwana

Tak to pewnego dnia Bóg i diabeł wymyślili zabawę. Tym razem zwycięzca wygrywa absolutnie wszystko! Pełną kontrolę nad ludzkimi myślami, bezpłatne bilety lotnicze na dowolnej trasie, fabryczkę trufli czekoladowych i czego tam jeszcze wygrany zapragnie. Oczywiście od trudnych zmagań na śmierć i życie obaj starcy preferują wygodne kanapy i full room service. W związku z tym do pojedynku staną ich dzieciątka. Po stronie Pana na Niebiesiech - liczna czereda niesfornych cherubinków i aniołków, a po drugiej stronie boiska - małorosłe diabełki, złośliwy pomiot czarciego pana.

Prawdę powiedziawszy, spodziewałem się raczej niezbyt ambitnej i przeciętnej gry, która będzie się słaniać od ciężaru bugów, zaskakiwać widoczkami kryjącymi się za teksturami i ogólnie wołać o... nomen omen :) - pomstę do nieba. Jakież było moje zaskoczenie, gdy po jej odpaleniu ukazało się całkiem zręcznie, ładnie zaprojektowane menu, a z głośniczków rozległa się lekko swingująca, doprawiona szczyptą jazzu muzyczka, która kojarzyła się nieco z tą Jacka Orlando i Grim Fandango.

Radość była jeszcze większa, kiedy zdrowo sobie pograłem. W grze chodzi ogólnie o dominację, a osiąga się ją na kilka sposobów. Podobnie jak w gorącokrwistych sieciowych grach FPP, tak i tu mamy do wyboru kilka trybów zabawy. W Angels vs. Devils równie sprawnie i miło można grać po Sieci, jak i w trybie single - choć w multi pojawiają się dwie opcje gry, których nie ma w rozgrywce pojedynczej.

W sumie mamy 8 trybików gry - dla każdego coś miłego. Dla zwolenników piekielnej przemocy przygotowano tryb Annihilation (w single) i Super Annihilation (w multi). W tej grze chodzi oczywiście o wyeliminowanie jak największej liczby przeciwników. Wygrywa drużyna, która w określonym czasie nabiła więcej fragów. Rozgrywka jest oczywiście urozmaicona, bo i aniołki, i diabełki zdobywają nowe umiejętności.

Samo bieganie szkrabami, które powinny jeszcze leżeć grzecznie w wózku i ssać smoczek, nie byłoby szczególnie interesujące - zabawę urozmaicono masą magicznych umiejętności, jakie, wraz z doświadczeniem, zdobywają niebieskie i diabelskie dzieciątka. Dostępnych jest 20 magicznych umiejętności i aż 270 różnych power-upów, które ukryto w najróżniejszych zakamarkach lokacji. Każdego piekielnika i cherubinka charakteryzuje pięć podstawowych cech (siła, moc, kondycja, zwinność, szybkość) oraz cztery dodatkowe (życie, mana, doświadczenie, poziom doświadczenia). Po złojeniu skóry przeciwnej drużynie punkty doświadczenia można rozdysponować dla każdego z czterech zawodników. Z kolei pieniążki, które udało się nam zebrać podczas rozgrywki, wydamy na skarby, jakie oferuje niebiańsko-piekielny sklepik.

Każdemu malcowi nadajemy indywidualny charakter, jeśli idzie o wygląd. W menu jest olbrzymia garderoba, w której dobierzemy strój, fryzurę czy okulary. Można też zmienić kolor skóry albo oczu, dopasować stylowy tatuaż (na każdą część ciała!). Opcji jest tak dużo, że japońskie programiki typu kiss chowają się. Na przebieraniu malców można strawić cały dzień - propozycje są i śmieszne, i wesołe - tak, że trudno przerwać tę zabawę.

Polem walki małych żołnierzy są stosunkowo niewielkie i zawieszone w przestworzach plansze połączone teleportami. Każdy zakątek ma tu inny klimat i wystrój. Jest tu bagnisko, ulice miasta, opuszczona stacja kolejowa, drapacze chmur, cmentarz itd. W 32-bitowym kolorku i wysokiej rozdzielczości ładnie to wszystko wygląda, a najważniejsze, że nie zdarzają się uciążliwe bugi, takie jak wypadanie postaci za tekstury, złe cieniowanie czy niedopasowanie tekstur. Nowiuteńki engine gry obsługuje karty z serii Titanium oraz jeszcze ciepłe modele ATI. Masa efektów specjalnych, dynamiczne cienie, animacja szkieletowa, 3000 poligonów na postać itd. gwarantują, że oczka będą się wam świecić jak 100-watowe żarówki.

Pamiętacie może małego i rozbrykanego cherubinka z Messiaha? Przy aniołkach z Angels vs. Devils to cienias. Gra z Enigmy oczarowała mnie humorem, żartem, świetną oprawą dźwiękową i niebiańską grywalnością. Ma też diabelski posmaczek i lekko prześmiewczy klimat, który sączy się z ekranu prosto na widza. Gorąco polecam gierkę z Enigmy - odlotowa zabawa gwarantowana!

Teenage Mutant Ninja Turtles

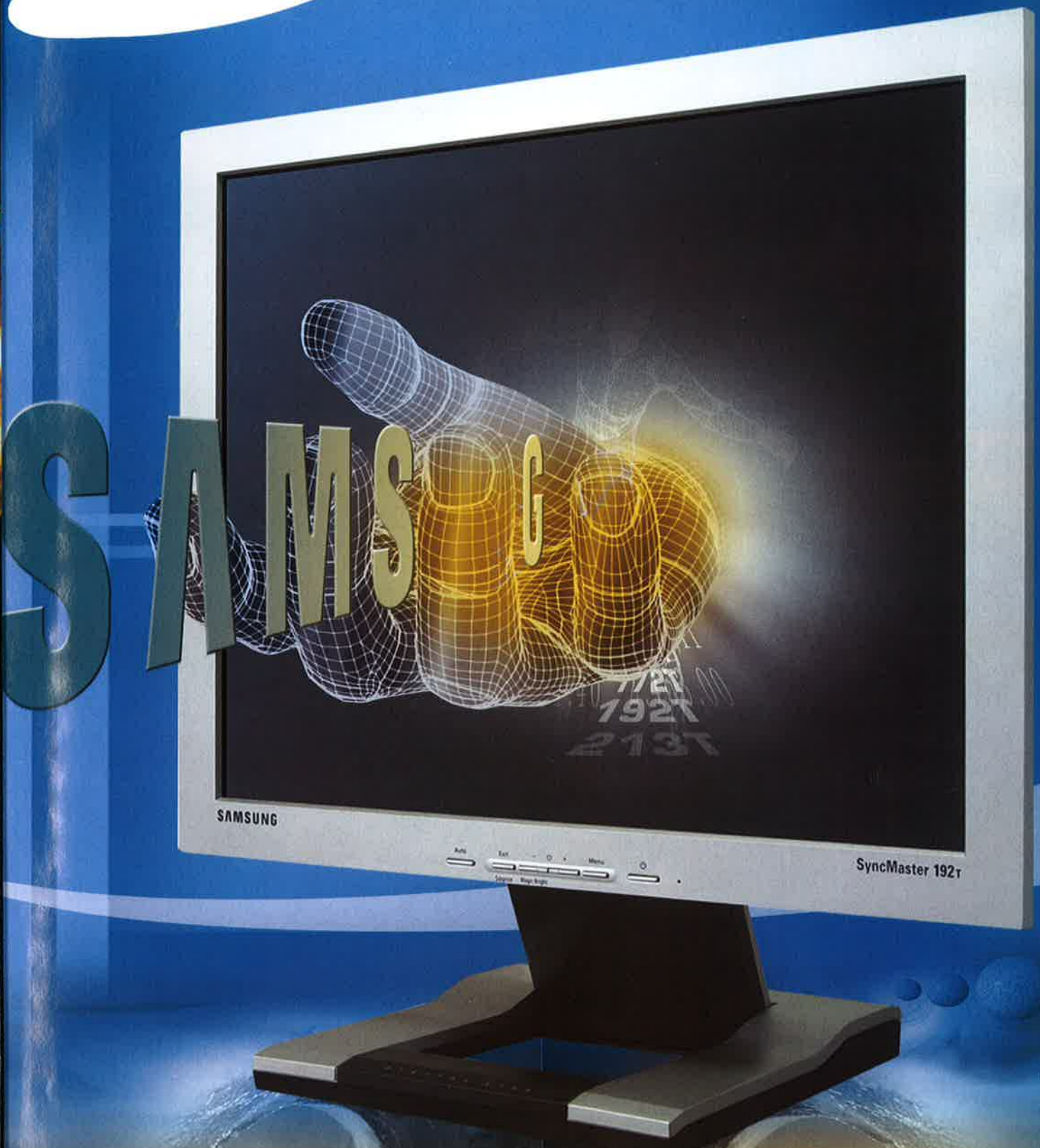
Jak zobaczyłem tytuł, przyznaję - skrzywiłem się z niesmakiem, gdyż ogólnie kojarzy mi się z komerchą i paroma innymi brzydkimi rzeczami. I dostałem nauczkę, że nie należy ulegać takim stereotypom. Gra jest fajnie zrealizowaną bijatyką „chodzoną", z lekka zaprawioną modnym cel-shadingiem. A że sterujemy żółwiem-ninją? I co z tego, skoro gra się fajnie? Do tego, mimo skromnych rozmiarów, demo jest naprawdę duże, sam zaliczyłem dwa etapy i poległem na trzecim. Warto pograć! Może tylko ciut mało wyrafinowana paleta combosów psuje wrażenia z gry. 100 MB na HDD.

(*) gra nie obsługuje Nvidia GeForce 4 MX 440

Klawiszologia
W/A/S/D lub kursory - sterowanie
Spacja - skok
F - lekki atak
D - silny atak
R - uderzenie z powietrza
S - shurikeny
LShift - zmiana shurikenów

Gatunek: bijatyka
Wymagania: P3 800 MHz, 128 MB RAM, GeForce 3 lub lepiej (*), DX 9.0a

SAMSUNG



dajemy Ci Twojego

SAM SUNG

ego a

www.samsung.com.pl infolinia: (22) 6079333

Kangurek Kao 2

„Ooo... jaki fajny kangurek. O, jaka fajna gra!" - to była reakcja mej żony, która wcześniej dość obojętnie przyglądała się, jak testowałem inne dema. I faktycznie - sympatyczna platformówka, do tego po polsku. Kolorowa, zabawna, dynamiczna. Znów szykuje się dobra polska gra. 44 MB na HDD.

Gatunek **arcade**
Wymagania P2 700 MHz, 128 MB RAM, Win98/2K/XP, akcelerator

FIFA 2004

Tej gry nie muszę przedstawiać. Zatem krótko - połowa meczu pomiędzy Milanem i Juventusem. A propos, w Bonusach znajdziecie plik (FIFA Demo Factory), którym będziecie mogli nieco namieszać w demie. Tak czy inaczej miłej zabawy. 47 MB na HDD.

Uwagi

1. Dzięki dla Jacka Kędziora i Ildiko Joo za błyskawiczną zgodę na publikację tego dema.
2. Raczej nie zmieniajcie katalogu docelowego, w którym instaluje się demo, bo mogą być problemy.
3. Na części komputerów - nie wiedzieć czemu - po instalacji ukazuje się komunikat w rodzaju „instalacja nieprawidłowa". Najprawdopodobniej przyczyną jest albo zbyt mała ilość miejsca na dysku C:, albo za mało pamięci wirtualnej. Na szczęście komunikat nie pojawia się często.

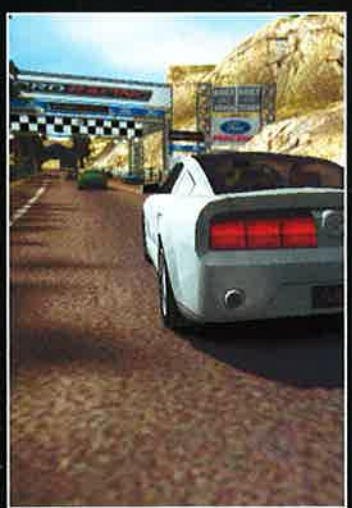
Gatunek **sportowa**
Wymagania P 600 MHz, 64 MB RAM (128 MB dla XP/00), DX 8.1, Win 9x/ME/XP/00

Sinbad: Legend of the Seven Seas

Gra na motywach animowanego filmu, film na motywach znanej baśni. W sumie coś, co można by nazwać Prince of Persia 2003. Czyli - fajne. Sporo machania mieczem i nie tylko. Demo zawiera obszerny tutorial (nauka walki) i pierwszą misję gry. 280 MB na HDD.

Zamiast klawiszologii - kombinacje klawiszów dające rozmaite combosy: Z/Z/X, X/C/X, X/X, X/Z, X/C, Z/X, C/X. Nietrudno zauważyć, że są to permutacje zaledwie trzech klawiszy: Z, X i C - ale uwierzcie, że to wystarczy, by trzaskać wroga aż miło.

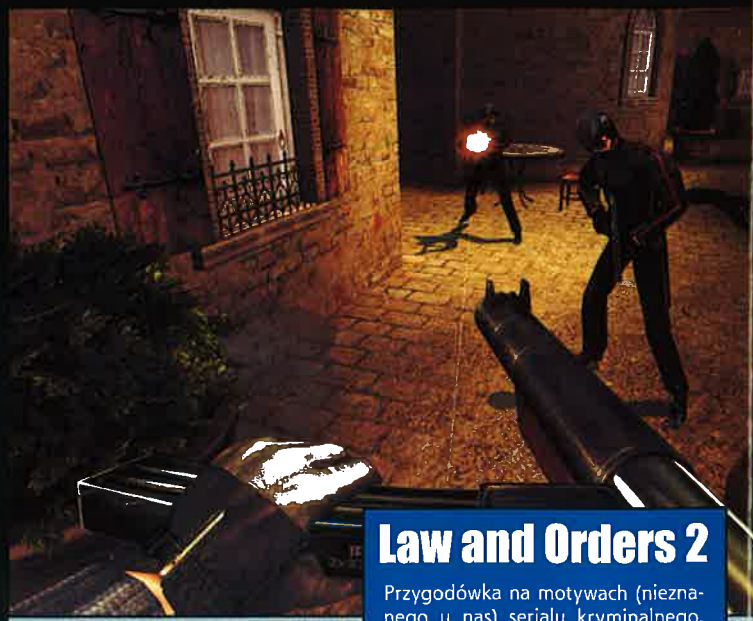
Gatunek **akcja/przygoda**
Wymagania P600 MHz, 128 MB RAM, 32 MB akcelerator, Win98/Me/2K/XP



Ford Racing 2

Wyścigi Fordów (najrozmaitszych) - od luksusowych limuzyn po terenówki. Nie powiem, aby szokowały skrajnym realizmem - ale zabawa jest niezła. Demo zawiera dwie trasy i dwa wozy. 35 MB na HDD.

Gatunek **samochodówka**
Wymagania P 500 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 32 MB, Win98/2K/XP



Contract J.A.C.K.
- Just Another Contract Killer

Kontynuacja N.O.L.F.-a, ale już bez Kaśki Łucznik w roli głównej. Tym razem patrzymy oczyma najemnego zabójcy, wynajętego przez H.A.R.M. Bondowski klimat, podobna muzyka, dwa levele do wyboru, 220 MB na HDD. Sympatyczne. I ma swój styl.

Gatunek **FPS**
Wymagania P 733 MHz, 128 MB RAM (256 dla XP), 32 akcelerator z T&L, DirectX 9,Win 9x/00/ME/XP

Law and Orders 2

Przygodówka na motywach (nieznanego u nas) serialu kryminalnego. Wcielamy się w rolę oficera, który wyjaśnia sprawę zabójstwa. Nie oczekujcie strzelanin, pościgów itd. Tu, ma miejsce żmudna policyjna robota - przeszukiwanie miejsca zbrodni, analiza zebranych dowodów, przesłuchiwanie świadków. W sumie coś zbliżonego do CSI (czyli jak wolicie „Kryminalnych zagadek Las Vegas"), ale mniej naukowej analizy dowodów, a więcej dedukcji. 110 MB na HDD. Za miesiąc powinna być recenzja.

Gatunek **przygodowa**
Wymagania P500 MHz, 96 MB RAM, Quicktime 6+, Win98/Me/2K/XP

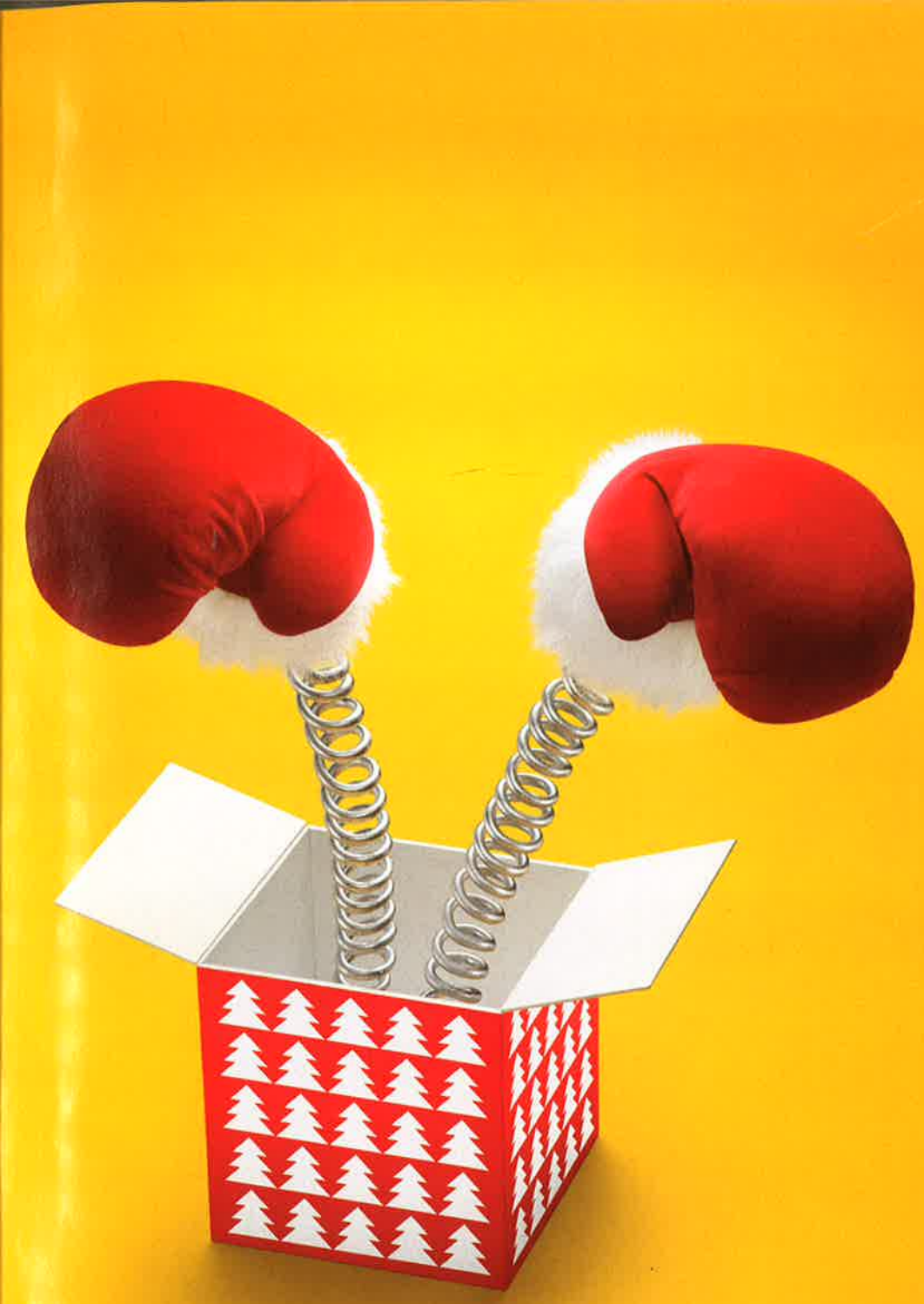
Silent Hill 3

Ogromne (sam instalator to 0,5 GB!!!) demo gry, które pokaże wam, że naprawdę można się bać, grając w gry komputerowe - nawet w dzień. Ten klimat, te ujęcia, ta faktura mrocznego filmu. Brak słów. Nawet jeśli nie lubisz przygodówek i nie umiesz słowa po angielsku - zainstaluj grę, by obejrzeć „teledysk", czyli intro na engine'ie gry + muzyka brzmiąca jak U2 na haju. 5 minut czystej grozy zaprawionej Lovecraftem. Miodzik... recenzja gry - w tym nr CDA, tam odsyłam po szczegóły... Demo zajmuje blisko 700 MB na HDD. Nieeźle.

Aha. Sama gra wyszła w wersji DVD. Stąd dla CD-kowców to chyba jedyna szansa, by odwiedzić to niezwykłe miasto. Dlatego właśnie postanowiliśmy umieścić to wieeelkie demo na CD. Cieszycie się? :)

I dobra rada - zapalcie światło w pokoju i poproście kogoś, by trzymał was podczas gry za rękę. To naprawdę dobra rada.

Gatunek **horror/przygodówka**
Wymagania P-3 700, 128 MB Ram, akcelerator T&L, Win 9x/00/ME/XP



DRUGIE TYLE

Sagem MW3026

199 zł

242,78 zł z VAT

Samsung C100

- Kolorowy wyświetlacz
- Polifoniczne dzwonki

SuperStartPOP

Płacisz **40** zł,

a dostajesz **90** zł

powyższe ceny zawierają VAT

Dostajesz Drugie Tyle

Drugie Tyle na Święta i po Świętach też. Przez pół roku będziesz co miesiąc dostawał w prezencie od Idei POP drugie tyle na rozmowy i SMSy, ile wydałeś w poprzednim miesiącu. W POPie minuta rozmowy już od **24 groszy**/ 29 groszy z VAT, a SMS od **16 groszy**/ 20 groszy z VAT.

Informacja Handlowa: 0 801 234567; Koszt połączenia: 1 jednostka taryfikacyjna wg cennika TP SA; www.idea.pl

IDEA

Łączy Cię z ludźmi

DOOM 3 wiosną

Activision potwierdziło kolejne odsunięcie w czasie daty premiery Dooma 3. Nowa, „pewna" data to - wiosna 2004. Taaa, jasne.

www.doom3.com

Pac-Man World 2 w styczniu

Nasz redakcyjny guru - Pac-Man, powraca na pecety w konsolowej platformówce 3D - Pac-Man World 2. Uśmiechnięty żółty'kulek' przetoczy się przez nasze monitory już w styczniu przyszłego roku!

www.pacmanworld2.com

Richard Burns Rally

SCi potwierdziło wreszcie fakt tworzenia przez Warthog także pecetowej wersji Richard Burns Rally - gry, której celem, jak łatwo się domyślić, jest odebranie korony mistrza wirtualnych rajdów serii Colin McRae Rally. Atutem Richard Burns Rally jest pełna licencja FIA, dzięki której dane nam będzie startować we wszystkich oficjalnych imprezach rajdowych mistrzostw świata za pomocą samochodów rzeczywiście ścigających się w nich, m.in. Peugeota 206, Citroena Xsary TX czy Subaru Imprezy 2003. Dodatkowe atrakcje zapewnić ma nieprawdopodobnie ponoć wysoki poziom realizmu, m.in. dynamiczny system pogody czy obecność na torze kamieni albo... kałuż!

www.warthog.co.uk

Blizzard 2?

Pod koniec czerwca światem gier i graczy wstrząsnęła wiadomość o rozłamie w Blizzardzie - firmie, dzięki której setki tysięcy graczy na całym świecie miało okazję cieszyć się seriami WarCraft czy StarCraft. Ze związanego z Vivendi Universal Games Blizzard odeszli - by „ścigać własne marzenia" - jego założyciele i szefowie - David Brevik, Max i Erich Schaeffer oraz Bill Roper. Powracamy do sprawy, by poinformować, że znane są już plany całej czwórki, a ściślej - ich nowej firmy, która w annałach komputerowej rozrywki zapisze się pod nazwą Flagship Studios.

Składające się w chwili obecnej z dziewięciu ludzi Flagship Studios realizuje tylko jeden projekt. To gra, która - zdaniem Billa Ropera - będzie się podobać fanom ich (Blizzarda) poprzednich gier, a jednocześnie nie będzie tym, czego każdy oczekuje (hm, nie Diablo w świecie StarCrafta?). Nie wiadomo niestety nic więcej na temat samej gry, prócz tego, że oferować ma diablo mroczny klimat - pentagramy i dominujące kobiety w lateksowych wdziankach, oraz że obok kampanii single player powstać ma mocny multiplayer.

www.flagshipstudios.com

FLASH

Deus Ex 3

Na miesiąc przed planowaną premierą Deus Exa 2 - sequela najwybitniejszego jak dotąd przedstawiciela gier role-playing ukazanych w perspektywie pierwszej osoby, szef jej twórców - Ion Storm, potwierdził plany stworzenia kolejnej części serii Deus Ex. Jak na chwilę oddawania pisma do druku nie byliśmy w stanie ustalić żadnych innych szczegółów dotyczących DX3, niemniej jednak życzymy sobie, by seria trwała tak jak DirectX, przynajmniej do części dziewiątej.

www.deusex2.com

Pirates! w święta 2004

Szczegóły (potwierdzonego w maju przez Sida Meiera) remake'u Pirates! wciąż pozostają najściślej strzeżoną tajemnicą Firaxis i Atari. Prócz tego,

że być może korzystać będzie z Gamebryo engine - technologii, która dała życie Morrowindowi, nie wiadomo na jego temat nic. I to, niestety, jeszcze przez jakiś czas się nie zmieni - zdaniem speców od public relations - Atari Pirates! pojawią się najwcześniej w święta 2004 r.

www.firaxis.com

Game 4U i Starsky & Hutch

Na przełomie listopada i grudnia do kiosków na terenie całego kraju trafi pierwszy numer nowej serii gier wydawanych pod patronatem Cenegi - Game 4U. Jej atutem są premierowe gry w przystępnej

Pool Paradise

Archer Maclean's Awesome Studios i Ignition Entertainment poinformowały, że już w marcu 2004 r. wrota raju Poola otworzą się przed wielbicielami tej szlachetnej rozrywki. Interesujące, że przy produkcji tej osadzonej na tropikalnej wyspie gry pomagał sam Jimmy „Snooker" White.

www.ignitionent.com

Far Cry po Nowym Roku

Sezon świąteczny to sezon opóźnień. Kolejnym na coraz dłuższej liście tytułów, jakie nie znajdą się w mikołajowym worze, jest Far Cry - bardzo obiecujący first person shooter autorstwa niemieckiego Cryteka. Powodem opóźnienia jest jak zwykle chęć nadania produktowi mistrzowskiego szlifu, ale także odpowiedniego przygotowania trybu multiplayer. W tym też celu Crytek najął do pomocy m.in. Chrisa Auty'ego - twórcę counterstrike'owych map 'Inferno' i 'Aztec'.

www.farcry-thegame.com

TEAM 17

SEGA

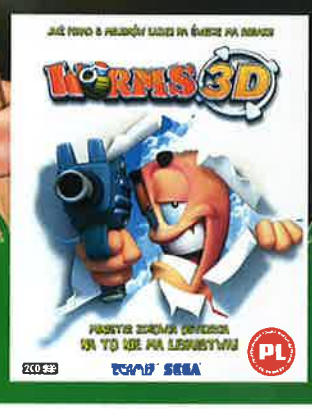
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
99,90 ZŁOTYCH

JUŻ W SPRZEDAŻY

MYŚL JAK ROBAK WALCZ JAK ROBAK

2CD



Dołącz do milonów ludzi, którzy mają robaki! Zagraj z nimi w Worms 3D i poznaj nowe znaczenie słowa rozrywka! Sprawdź nowe zabawki dla niegrzecznych chłopców: Bananową Bombę, Latającą Super Owcę lub Święty Granat. Wypróbuj arsenał ponad 30 wykręconych broni, dzięki którym będziesz mógł siać zniszczenie z uśmiechem na ustach.

ODWIEDŹ STRONY: WWW.STARTAWAR.COM I WORMS.CDPROJEKT.COM!

PlayStation.2

PC CD ROM

POWERED BY gamespy

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT

Worms 3D © 2003 Team 17 Software. Team 17 Software i Worms 3D są znakami handlowymi lub zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do Team 17 Software Limitem. Oryginalny pomysł Andy Davidson. Dystrybucja Sega Europe na podstawie licencji. PlayStation są zastrzeżonymi znakami Sony Computer Entertainment Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. GameSpy i „Powered by GameSpy" logo są znakami handlowymi GameSpy Industries, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Logo NVIDIA oraz logo „The way it's meant to be played" są znakami handlowymi lub zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do NVIDIA Corporation.

Supremacy: Four Paths to Power

Hamerykański duet Black-Hammer-Strategy First ujawnił pierwsze detale dotyczące projektu Supremacji rynku strategii turowych. Ten - nazwany Supremacy: Four Paths to Power, postawi graczy w roli Commanding Officera jednej z czterech zróżnicowanych kosmicznych ras i nakaże - po prostu - podbić galaktykę! Jak zwykle w takich przypadkach bywa, droga do tytułu El Presidente wieść będzie po trupach, który ścielić się będzie gęsto podczas kosmicznych bitew, ale także meandrami ekonomii - zarządzanie surowcami i infrastrukturą.

Niestety, jak na chwilę składu nie znamy daty rozpoczęcia Supremacji.

www.blackhammergame.com/supremacy.html

Pandora Tommorow w marcu

UbiSoft potwierdziło marcową premierę Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow - pierwszego oficjalnego dodatku do słynnej „skradanki", z agentem Samem Fisherem w roli głównej. Przypominamy, że w Pandora Tomorrow - prócz zestawu nowych misji single player, pojawi się także tryb gry wieloosobowej. Więcej o Pandora Tomorrow - jutr... wkrótce.

www.pandoratomorrow.com

EGN zamiast ECTS?

Brytyjska ELSPA - Entertainment and Leisure Software Publishers Association - Stowarzyszenie Wydawców Oprogramowania Edukacyjnego i Rozrywkowego - poinformowała o planach utworzenia kompletnie nowej europejskiej imprezy branżowej, swoistego odpowiednika amerykańskich E3 - European Games Network (EGN). Pierwsze EGN odbędzie się już w dniach 1-3 września 2004 r. w Londynie. Więcej szczegółów o samym EGN i wpływie, jaki wywrą na zamierające (i zdaje się - zmieniające profil na biznesowy) ECTS - jak tylko staną się dostępne.

www.elspa.com

kill.switch po Nowym Roku

W informacji prasowej potwierdzającej oficjalnie pecetową wersję kill.switch Namco ujawniło datę planowanej premiery tej dotąd-konsolowej wariacji na temat Metal Gear Solid i Splinter Cell. Wielbiciele tego typu klimatów powinni się przygotować na styczeń.

www.killswitch.com

BloodRayne 2

Tak, tak, moi drodzy, nie mylą was przekrwione oczy - agentka Rayne - najsłynniejsza dhampirzyca świata, powraca w glorii i chwale superseksownego ciała! Niestety, jak na tę chwilę nic ponad to, że BloodRayne ukaże się na Halloween 2004 r. (a więc niemal równo za rok), nie wiemy. Pocieszcie się jednak - Eld pozostaje z Majesco w kontakcie i kiedy tylko przestanie obowiązywać NDA - zamieścimy obszerną zapowiedź gry.

www.bloodrayne2.com

cenie - 24,90 złotych, i polskiej wersji językowej. Pierwszy tytuł z serii Game 4U to nie lada gratka dla wszystkich graczy - pełna wersja gry Starksy & Hutch!

www.cenega.pl

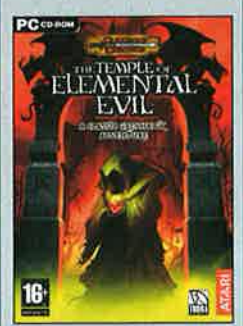
Grand Theft Auto V w święta 2004 (na PS2)

Take-Two Interactive potwierdziło, że kolejnej części uwielbianej przez graczy na całym świecie serii Grand Theft Auto spodziewać się należy już w święta 2005 r. Warto zauważyć, że oznaczenie gry rzymską piątką (gdzie GTA: Vice City stanowi „czwórkę") każe się poważnie zastanowić nad losami San Andreas - rzekomego bezpośredniego następcy Vice City. No, bo jeśli GTA V to San Andreas, to Rockstar robi sobie blisko półtora roku przerwy, co nie wydaje się prawdopodobne. Jeśli natomiast GTA V to nie San Andreas - to znaczy, że najpewniej nigdy go nie ujrzymy.

www.grandtheftauto.com

The Temple of Elemental Evil

Dobre wieści dla miłośników hardcore'owego, oldschoolowego role-playing. Temple of Elemental Evil - dzieło



twórców Fallouta – Troiki, role-play oceniony u nas na 8 (ocenę obniżyły wszechobecne bugi) pojawi się w Polsce dzięki CD-Projektowi na przełomie stycznia i lutego. Opóźnienie daty premiery w stosunku do wersji oryginalnej powinno wyjść graczom na dobre - w grze zaimplementowane zostaną oficjalne poprawki, dzięki którym gra miejscami przestanie przypominać gryzienie cegieł...

greyhawkgame.com

ZOO Tycoon i 3 mln

Microsoft Game Studios poinformowało oficjalnie, że ZOO Tycoon - dzieło Blue

Jagged Alliance 2: Wildfire

Zgodnie z obietnicą z poprzedniego numeru - pierwsze szczegóły dotyczące kolejnej gry wskrzeszonego

Jagged Alliance. Ta - JA2: Wildfire - dzieło I-Deal Games Studios, będzie, tak jak Unfinished Business, samodzielnym dodatkiem zawierającym także pełną wersję Jagged Alliance 2. Wildfire - tworzone w myśl zasady „maniacy maniakom" - ma być jeszcze bliższe rzeczywistości: dodaje nowe rodzaje broni i modyfikuje parametry (także wygląd i dźwięk) te już znane, a także zmienia zachowania AI, które ma być jeszcze sprytniejsze niż dotąd. Dodatkowo przerobione zostały lokacje (gra ponownie rozgrywa się w Arulco) i m.in. bazy, które w chwili obecnej wyposażone są w pola minowe, wieżyczki strażnicze i oświetlenie, a nawet ogrodzenia pod napięciem.

Jagged Alliance 2: Wildfire w sklepach pojawi się w cenie produktu z dolnej półki już po Nowym Roku.

www.strategyfirst.com/en/games/

Two Thrones

Duet Paradox Entertainment-Strategy First ujawnił pierwsze, i skąpe, szczegóły na temat Two Thrones - strategii czasu rzeczywistego osadzonej w latach 1337-1490, w czasach „gdy szlachta i kościół dzierżyły władzę absolutną". Więcej informacji na temat Dwóch Tronów - wkrótce.

www.paradoxplaza.com

WinFast®

A380 Ultra TDH

MyViVO Edition

The soul of your graphics system

Leadtek's exclusive

Air Surround Fan system

Ultra-Silent Cooler, Noise lower than 28dBA!!

- Leadtek's exclusive DirectBurn
- NVIDIA GeForce FX 5950 Ultra GPU with AGP8X
- 256MB high-speed DDR memory
- Supports video in/out for video capturing and TV output
- Air Surround Fan system
- Supports Microsoft DirectX 9.0 & OpenGL 1.5

MyVIVO Features

MyViVO Edition

(For MyVIVO version)

Exclusive DirectBurn function: Capture video directly from external video devices to DVD/ VCD - saving time and valuable hard-drive space

Xbox game for PC platform with Cg language

Freely transform between mech and jet at the push of a button.
Tool-up with an extensive armoury of devastating weaponry.
Customise your arsenal before each mission.

DirectX 9 Game

DirectX 9 **256MB DDR** **AGP8X**

Software Bundle

(For MyVIVO version)

WinFast A360 Ultra TDH

- NVIDIA GeForce FX 5700 Ultra GPU with AGP8X
- 128MB high-speed DDR2 memory
- Air Surround Fan system
- Supports Microsoft DirectX 9.0 & OpenGL 1.5

WinFast A360 TD

- NVIDIA GeForce FX 5700 GPU with AGP8X
- 128MB high-speed DDR memory
- Air Surround Fan system
- Supports Microsoft DirectX 9.0 & OpenGL 1.5

Leadtek®

We Make Dreams a Reality

www.leadtek.com

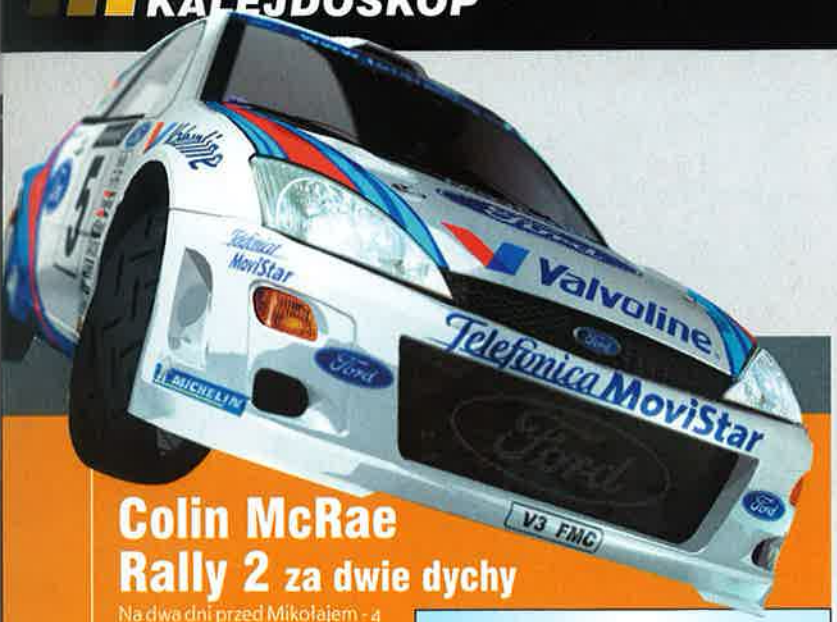
Dystrybutorzy:

ABC Data (Actebis Group)
ul. Annopol 3, 03-236 Warszawa
tel. 22 676 0900
faks 22 614 3616
www.abcdata.pl, www.abcdata.com.pl

INCOM SA
ul. Kolejowa 3, Bielany Wr.
tel. 71 35 86 000, 22 86 88 000
www.incom.pl
info@incom.pl

Centrum Komputerowe "MICROMAN" Sp. z o.o.
al. Roździeńskiego 188b, 40-203 Katowice
tel. 32 203 98 20, faks 32 782 92 21
www.microman.com.pl
microman@microman.com.pl

Pronox S.A.
ul. Paderewskiego 32c, 40-282 Katowice
tel. 32 207 56 00, faks 32 207 56 03
www.pronox.com
epox@pronox.com



Colin McRae Rally 2 za dwie dychy

Na dwa dni przed Mikołajem - 4 grudnia - w serii eXtra Gra 100% Sportu ukaże się jedna z najlepszych gier rajdowych w historii pecetów - Colin McRae Rally 2.0. Nie byłoby w fakcie ponownego jej wydania nic szczególnego, gdyby nie to, że tym razem ten nadal niesamowicie grywalny tytuł nabyć będzie można w cenie dwóch dyszek.

www.extragra.com

WOO! WOO!

Konkurs

Naszym okładkowym tematem jest w tym numerze gra XIII, oparta o fabułę klasycznego komiksu autorstwa spółki van Hamme & Vance i z tej też okazji mamy dla was konkurs, w którym wygrać można cenne, komiksowe nagrody. Komiksy z cyklu "XIII" opowiadają historię dotkniętego amnezją agenta, poszukującego własnej tożsamości i prawdy o zabójstwie jednego z czołowych polityków USA. Właśnie ukazał się trzynasty tom serii zatytułowany „Dochodzenie", ciekawy chociażby ze względu na bogactwo zastosowanych w nim technik graficznych. Cykl "XIII" publikowany jest w Polsce przez wrocławskie wydawnictwo SIEDMIORÓG. Specjalizuje się ono w wielokrotnie nagradzanych publikacjach dla dzieci i młodzieży, a w dziale komiksowej, poza cyklem "XIII" publikuje także m.in. albumy z serii Blacksad, Niklos Koda, Alvin Norge.

By wziąć udział w losowaniu nagród, należy odpowiedzieć na pytanie:

Czy agent XIII oskarżany jest o zamordowanie:
A. premiera
B. prezydenta
C. kanclerza

A prawidłową odpowiedź przesłać SMS-em pod numer **7164**.

Odpowiedź wpisz według schematu:
CA7RX,
gdzie X to prawidłowa odpowiedź.

A do wygrania mamy kompletny zestaw albumów z cyklu "XIII" wydanych dotąd w Polsce (13 odcinków), a jako nagrody pocieszenia cztery komiksy „Blacksad. W śnieżnej bieli".

Koszt wysłania SMS-a to 1,22zł (Cena z VAT).

FLASH

Fang Games, wraz z dodatkami doń - Dinosaur Digs i Marine Mania, znalazł się na ponad 3 milionach dysków twardych. Aby uczcić to święto, które zbiegło się z drugimi urodzi-

nami gry, na jej stronie oficjalnej do ściągnięcia dostępny jest - bezpłatnie - Endangered Species Theme Pack, czyli 12 gatunków zagrożonych wyginięciem, m.in. orangutany (bibliotekarz?) czy rekiny wielorybie, czy też makrauchenie.

www.zootycoon.com

Legends of Wrestling: Showdown

Fanów spoconych mężczyzn w jednoczęściowych strojach kąpielowych ucieszy zapewne informacja, że już

na kwiecień 2004 r. Acclaim planuje premierę pecetowej wersji Legends of Wrestling: Showdown - kolejnej gry serii o wiadomej tematyce.

www.legendsshowdown.com

Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude

Dobre wieści dla wielbicieli (są takowi?) największego nieudacznika komputerowych światów - Larry'ego Laffera! Vivendi Universal Games potwierdziło pogłoski, jakoby pod koniec przyszłego roku miał on zawitać po raz siódmy na ekranach domowych pecetów. Wieść gorsza to fakt, że z grą zatytułowaną Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude nie będzie mieć nic wspólnego jej twórca - Al Lowe.

Więcej o Magna Cum Laude (przykro mi, moja znajomość lackiego zawiodła mnie po raz kolejny) zapewne wkrótce.

www.vugames.com

H & D2 Expansion Pack

Illusion Softworks - czescy twórcy Hidden & Dangerous II, czyli sequela taktycznego shootera osadzonego w realiach drugiej wojny światowej - przyznali, że nie wszystko, co zaplanowali, zmieściło się w wydanej nie

Animal Planets

Cenega zerwała zasłonę skrywającą dotąd projekt Animal Planets: The Clan Wars - gry niemającej nic wspólnego z telewizyjnym programem popularnonaukowym. Zamiast tego jest ona „humorystycznym, kreskówkowym miksem taktyki i akcji, osadzonym w deformowalnych światach 3D". Rzut oka na obrazki zdradza, że Animal Planets to w istocie klon Worms 3D - tyle, że ze zróżnicowanymi zwierzątkami i jakby w nieco większej skali niż dzieło Team17. Czy bułgarskiemu Mithis Games uda się pobić mistrza, przekonamy się dopiero w święta 2004 r.

www.mithis.hu

Singles

Niemieckie Koch Media zamierza zabawić się w... swatkę. To za sprawę simopodobnych Singles, czyli zabawy w kojarzenie dwójki ludzi (zakładam, że kobiety i mężczyzny...) dzielących apartament w wielkim mieście. Więcej o Singles - wkrótce.

www.singles-the-game.com

UT2004 w 2004

Epic Games przyznało, że nie uda mu się dochować wierności założeniu „UT rok bieżący +1" i zmuszone jest zastąpić je prostszym „UT rok bieżący". Innymi słowy, opóźniany już kilkakrotnie Unreal Tournament 2004 - pierwszy w serii oferujący pojazdy, pojawi się już po sezonie świątecznym - w lutym 2004 r. Przy okazji ujawnione zostało, że wraz z UT2004 gracze otrzymają pełną wersję UT2003 i bonus packi doń. Dla maniaków UT zaś przeznaczona jest wersja kolekcjonerska UT2004 w metalowym boksie, słuchawkami z mikrofonem, naklejką i płytą instruktażową dla twórców modów.

www.unrealtournament2004.com

Ciekawostki newsy plotki(?)

PLAY.COM.PL
Największa hurtownia oprogramowania. Zaopatrujemy kafejki internetowe, księgarnie, grafikie, sklepy komputerowe. Warunki współpracy na www.play.com.pl

PLA CENTR
PLAY.com.pl CENTRUM WYSYŁKOWE - to dział detaliczny PLAY Hurtowni Oprogramowania. www.playsoftware.pl

Doręczanie przez Pocztę - 10 zł za przesyłkę (Termin dostarczenia 3-5 dni roboczych)
Doręczanie w 24 godziny - 15zł (nie dotyczy soboty i niedzieli)
Płatność przy odbiorze przesyłki
Ceny zawierają podatek VAT
Pytaj o dostępność towaru przy zamówieniu!
Opakowania - specjalna fakturowa podróżka
Jeśli zamówisz na fakturę VAT - tylko telefonicznie

PROMOCJE

Wybierz jedną z promocji 1,2 lub 3 i podaj nam swój wybór. Dotyczy każdego zamówienia!

REGULAMIN PROMOCJI PRZECZYTAJ!
Promocja nr 1-3 dotyczy każdego zamówienia. Wybierz jedną z trzech gier gratis lub płatki i podaj nam swój wybór przy zamówieniu. Jeśli nie wskażesz nam wybranej promocji, zostanie przyjęta ta z kolejna. Promocja nr 4 dotyczy zamówień powyżej pięciu gier - wybierz pokrowiec na 24CD lub darmową przesyłkę. Gry z promocji 1+2 mogą być zakupione wcześniej gratisowo.
Nie wyrażasz zgody, gdzieś inna promocja.

ZAMÓWIENIA

PLAY.com.pl
CENTRUM WYSYŁKOWE
: TEL. 0 (prefix) 22 832 54 30
: TEL. 0 (prefix) 22 832 54 32
SMS +48 604 100 500
FAX 0 (prefix) 22 833 39 61
HURT : TEL 0 (prefix) 22 832 54 31
www.play.com.pl
play@play.com.pl
SKLEP :
WARSZAWA 01-652
ul.Potocka 14 paw.3

NOWOŚĆ - zamów SMS-em wyślij sms pod nr +48 604 100 500 podając swoje dane i zamawianą grę. Jeśli nie będziemy mogli zrealizować zamówienia - odpiszemy SMSa.

WYBRANE TYTUŁY 2 OFERTY

998 POGROMCY OGNIA	67 zł	CYCLING MANAGER 2	19 zł	HEROES M&M 4	54 zł
AVA RUSH	10 zł	CYCLING MANAGER 3	45 zł	HULK	85 zł
AIRLINES 2	19 zł	DAY OF DEFEAT	85 zł	ICE WIND DALE 2	54 zł
AMERICAN CONQUEST	109 zł	DELTA F. LAND WARRIOR	37 zł	INSANE	19 zł
ANNO 1503	129 zł	DEVASTATION	44 zł	KANSUREK KAO 2	45 zł
		DIMENTY	10 zł	KRASNALE 2	10 zł
HALFLIFE +COUNTER. 45zł		DUKE NUKEM MANH	19 zł	KURKA W KOSMOSIE 3D	19 zł
		EMERGENCY	19 zł	FALLOUT TACTICS 19zł	
ANNO 1602	32 zł	EMERGENCY 2	54 zł	KURKA WODNA 3	19 zł
BEACH SOCCER	10 zł	ENTER THE MATRIX	84 zł	LIONHEART	84 zł
BEACH VOLLEYBALL PLAY	10 zł	ERACER	19 zł	LIVE BILLARDS	19 zł
BEETLE JU	19 zł	ETHERLORDS II	27 zł	MAFIA	45 zł
BIG MUDHA TRUCKERS	67 zł	EXCESSIVE SPEED	10 zł	MAHJONGG	10 zł
BLITZKREG	109 zł	FALLOUT 2	19 zł	MALUCH RACER	19 zł
BRYDŻ PLAY	19 zł	FALLOUT TACTICS	19 zł	MALUCH RACER deluxe	29 zł
C&C GENERALS ZERO HOUR	75 zł	FIFA 2004	118 zł	MAX PAYNE 2	118 zł
CALL OF DUTY	139 zł	FORD RACING	10 zł	MIDTOWN MADNESS	32 zł
CAPITALISM 2	19 zł	FOX JONES	10 zł	MONSTER TRUCK FURY	10 zł
CHAMP. MAN 3+L.P.	27 zł	GHOST MASTER	85 zł	MORROWIND	54 zł
CHAMP. MANAGER 4	119 zł	GOTHIC 2	84 zł	MORROWIND: BLOODMOON	54 zł
CHESSMASTER 9000	109 zł			MORROWIND+TRIBUNAL	84 zł
CHRONIC	85 zł	ROLLER COASTER WORLD 19zł		MOTO GP 2	84 zł
CIVILIZACJA 3	54 zł			MOTO RACER 3	54 zł
COLD ZERO	27 zł	GTA : VICE CITY	117 zł	MOTOCROSS STUNT RACER	10 zł
COLIN MCRAE RALLY 3	84 zł	GTA 3	45 zł	NEED FOR SPEED 4	36 zł
COLIN MCRAE RALLY 2.0	45 zł	HALF LIFE 2.0	109 zł	NEVERW. NIGHTS: MISJE	67 zł
COLOBOT	15 zł	HARD TRUCK	45 zł	NEVERWINTER + MISJE	84 zł
COMMANDOS 3	118 zł	HARRY P. I KAMIEŃ F.	54 zł	PACIFIC WARRIORS	10 zł
CONFLICT DESERT STORM	85 zł	HARRY P. I KOMNATA T.	79 zł	PANZER GENERAL III: S.C.	31 zł
		HARRY POTTER QUIDDITH	118 zł	PARG	19 zł
		HEROES M&M 3	19 zł	PASJANSE	10 zł
		HEROES M&M 3 + SHAD	19 zł	PATRYCIAN 3	85 zł
				PINGWINEK KELVIN	19 zł
				PIRACI KARAIBÓW	84 zł
				PLANESCAPE TORMENT	19 zł
				POLANIE II	67 zł
				POLDEK DRIVER	19 zł
				POLDEK DRIVER DELUXE	29 zł
				PORT ROYALE	85 zł
				POST MORTEM	67 zł
				POSTAL 2	44 zł
				PURE PINBALL	19 zł
				RAILROAD.EXE	19 zł
				RALLY CHAM. EXTREME	19 zł
				RALLY TROPHY	19 zł
				RAYMAN 2	19 zł
				RAYMAN 3	52 zł
				RED FACTION II	44 zł
				REPUBLIKA: REWOLUCJA	118 zł
				ROBIN HOOD: LEG.SH	19 zł
				ROLLER COASTER WORLD	19 zł
		NHL 2004 118zł			
				RUNAWAY READ ADV	67 zł
				RZEŹNIK	10 zł
				S.W. JEDI ACADEMY	144 zł
				S.W. JEDI KNIGHT 2	144 zł
				SEA DOGS	19 zł
				SEARCH & RESCUE 3	10 zł
				SEARCH & RESCUE 4	19 zł
				SETTLERS 4	54 zł
				SIEGE OF AVALON	45 zł
				SIM CITY 3000	36 zł
				SIM CITY 4	116 zł
				SIMS MAKEING MAGIC	75 zł
				SKRZATY	10 zł
				SPIDI	10 zł
				SUDDEN STRIKE 2	84 zł
				TOON CAR	19 zł
				TRANS & TRUCKS TYCOON	36 zł
				TRANZ	45 zł
				TRON 2.0	84 zł
		CYCLING MANAGER 2 19zł			
				TROPICO 2	85 zł
				TWIERDZA: KRZYŻOWIEC	67 zł
				UFO: AFTERMATH	84 zł
				UNREAL II: THE AWAKENING	30 zł
				VULTURE	10 zł
				WARCRAFT III	85 zł
				WARCRAFT III: FROZ	69 zł
				WARRIOR KINGS	19 zł
				WILL ROCK	45 zł
				WKURZONY KRIS	10 zł
				WOODY WOODPECKER	19 zł
				WORLD WAR II: FRO	85 zł
				WORLDS OF BILLY 2	10 zł
				WORMS 3D	84 zł
				WORMS ARMAGEDON	19 zł
				WYSPA 7 SKARBÓW	19 zł

POWYŻEJ PRZEDSTAWIONY WYBÓR TO TYLKO CZĘŚĆ OFERTY PLAY. PEŁNA OFERTA NA WWW.PLAY.COM.PL OFERTA AKTUALNA NA DZIEŃ 22.11.2003

Legacy of Kain komiksy

Fanów krwiożerczej serii Legacy of Kain, która właśnie wzbogaciła się o kolejny rozdział historii Raziela i Kaina, zirytuje bez wątpienia fakt, że podobni im entuzjaści urodzeni za wielką wodą i dokonujący zakupu przed premierą gry w sklepach Gamestop i Electronic Boutique jako bonus otrzymali niedostępne w inny sposób tematyczne komiksy. A nam pozostaje płacz i zgrzytanie kłów...

www.legacyofkain.com

Dungeon Siege Movie

Jedna z naszych gier idealnych - Dungeon Siege - dzieło duetu Gas Powered Games-Microsoft, już wkrótce, bo w 2005 r., zawita na ekrany kin! To za sprawą angażującego się coraz bardziej w gry Uwe Bolla - reżysera ekranizacji „House of the Dead", „Alone in the Dark" i „BloodRayne". Co przy tym ciekawe - planowany budżet na realizację filmowego „Dungeon Siege'a" sięga 50 milionów dolarów, co, jak na filmy wywodzące się z gier, stanowi dotychczasowy rekord. Więcej o filmowym „Dungeon Siege'u" - wkrótce.

www.dungeonsiege.com
www.boll-kg.de

Dead Man's Hand PC?

Uwaga! Wiadomość niepotwierdzona oficjalnie, jednak z różnych względów - całkiem prawdopodobna.

Fani shooterów i westernu - cieszcie się i radujcie, albowiem dzień, w którym dane wam będzie poznać pierwszy od lat poważny produkt łączący te dwa światy, jest już bliski! A będzie to dzień premiery unrealowego Dead Man's Hand - gry twórców Rune'a - Human Head, która niedługo po xboksowej premierze pojawić się ma na pecetach.

Bohaterem Dead Man's Hand jest El Tejon - niegdyś jeden z bandy Dziewięciu, obecnie, bezwzględny tropiciel dawnych kompanów. Zemsta wieść go będzie przez większość klasycznych westernowych „światów" - miasteczek (w tym miasteczek duchów), fortów i kopalni, a nawet jadącego pociągu - i wymusi używanie blisko dwudziestu rodzajów broni, w tym naturalnie symbolu Dzikiego Zachodu - peacemakera.

Więcej szczegółów na temat Ręki Trupa (termin ten odnosi się do kart, jakie trzymał w chwili śmierci Wild Bill Hickok - dwie pary: asy i ósemki) natychmiast po potwierdzeniu wersji PC.

www.dead-mans-hand.com

FLASH

tak dawno w grze i w związku z tym należy się spodziewać oficjalnego expansion packa. Więcej o nim - zapewne już wkrótce.

www.hidden-and-dangerous.com

DX: Invisible War - nie będzie SDK

Ion Storm za pośrednictwem oficjalnego forum gry potwierdziło pogłoski, jakoby nie należało się spodziewać SDK do Deus Exa: Invisible War. Decyzję tę, uderzającą bezpośrednio w twórców modów, Ion tłumaczy koniecznością skoncentrowania uwagi i nakładów na nowym Thiefie (3).

Na pocieszenie dodamy, że Deus Ex: Invisible War premierę mieć będzie 3 grudnia br. (a więc już na dniach), a Ion wcale nie wyklucza wydania SDK gry (gier?) już po premierze Thiefa (3).

www.deusex2.com

Ultimate Gamers Expo w sierpniu

Amerykańska ESA (Entertainment Software Association) poinformowała, że pierwsze Ultimate Gamers Exposition (UGE), czyli swoiste E3 przeznaczone dla ostatecznego odbiorcy – gracza, odbędzie się w dniach 20-22 sierpnia 2004 r., w Convention Center w Los Angeles. Czy UGE zdołają nawiązać równorzędną walkę z E3 - przekonamy się za kilka miesięcy.

www.ugexpo.com

Jaxe

Nieznane nam dotąd Fluid Games ujawniło plany stworzenia pecetowej gry - i tu, uwaga - beat'em up, czyli inaczej 'twarzobicia'. Co przy tym ciekawe, Jaxe iść ma krok dalej niż Virtua Fighter 4, Tekken 4 czy SoulCalibur 2 (wszystkie trzy wyłącznie na konsolach) - oferować będzie pełną swobodę ruchu, mnóstwo rodzajów broni i multiplayer do 16 (!) graczy naraz.

www.fluidgames.net/games/

Hossa UbiSoftu

UbiSoft ujawnił wyniki handlowe za okres pierwszych trzech kwartałów 2003 r. Wynika z nich, że w porównaniu do analogicznego okresu roku poprzedniego zyski zwiększyły się o blisko jedną trzecią. Nastroje udziałowców Ubi są tym lepsze, że kolejne tytuły oznaczone jako AAA - m.in. Prince of Persia: Sands of Time czy Beyond Good & Evil, zbierają znakomite noty.

www.ubi.com

Freedom Force vs. The Third Reich

Już wkrótce fani komiksowej przemocy, realizowanej tak skutecznie za sprawą superbohaterów z Freedom Force, będą mogli powrócić do własnego ukochanego kreskówkowego świata. To za sprawą Freedom Force vs. The Third Reich - gry taktyczno-zręcznościowej realizowanej - ponownie - przez Irrational Games, które na kolorowe stroje herosów rzuci cień Trzeciej Rzeszy.

Freedom Force vs. The Third Reich rozpocznie się w chwili, gdy liga bohaterów cofnie się w czasy drugiej wojny światowej, by stawić czoło Blitzkriegowi - nazizmowi wcielonemu. Gra stworzona na bazie poważnie zmodernizowanej technologii przedstawi graczom zupełnie nowych herosów i wrogów, jak również, naturalnie, nowe supermoce.

Walka Freedom Force z Trzecią Rzeszą rozpocznie się wiosną 2004 r.

www.irrationalgames.com

REKLAMA

Gdzie jest Nemo... w sieci Era?

Kolejna superprodukcja wytwórni Disney/Pixar pt. „Gdzie jest Nemo?", której partnerem promocyjnym w Polsce jest sieć Era. Z pewnością przyciągnie ona do kin zarówno dzieci, jak i dorosłych. Oprócz pięknej fabuły z morałem, podziwiać będzie można także osiągnięcia najnowszych technologii. Niebawem bajkowe motywy z filmu dostępne będą w telefonach Era Omnix.

Tylko klienci sieci Era (użytkownicy Era Omnix) będą mogli „odnaleźć" zaginioną rybkę Nemo - tytułowego bohatera filmu, w własnych telefonach: w czarno-białych ikonkach, w kolorowych tapetach i wygaszaczach ekranów oraz kartkach MMS i grze napisanej w JAVIE.

Kolorowy świat baśni, uchwycony we wspaniałej animacji XXI wieku, odpowiada wartościom marki Era, takim jak nowoczesność, innowacyjność i rozwój. Film jest doskonałym relaksem dla dzieci, ich rodziców i wszystkich, którzy od czasu do czasu pragną uciec do „krainy pełnej wrażeń i nowości". Tak jak w kinie, odnajdą ją też w Era Omnix.

Produkcja Disneya jest kolejnym krokiem w zdobywaniu nowych doświadczeń sponsoringowych operatora, który chce być kojarzony z filmem. Z jednej strony - refleksyjnym, z drugiej - radosnym, emanującym pozytywną energią i optymistycznym. Z filmem, którego się nie zapomina.

Szukasz Nemo? Dobrze trafiłeś!

Ściągnij do swojego telefonu wszystko, na co tylko masz ochotę! Ikonki, tapety i gra z bohaterami filmu czekają na wszystkich Abonentów i Użytkowników sieci Era!

Gra Java i ikonki:

L dryba
EO dryba
SL ldryba

L rybek
EO rybek
SL lrybek

L rekin
EO rekin
SL lrekin

Pierwsze litery kodu grafiki oznaczają markę telefonu. EO-Motorola, SL-Siemens, L-Nokia. Dla telefonów Motorola są to obrazki EMS, dla telefonów Siemens i Nokia są to loga.

Aby pobrać logo, wyślij SMS-a z kodem (np. L dryba) pod numer 7266. Cena SMS-a to 2 zł (2,44 zł z VAT). Gra „Gdzie jest Nemo" jest dostępna w telefonach Motorola T720, T720i, T722i (kod: MT720IG nemo) oraz w telefonach Nokia*. W telefonach Nokia wpisujemy kod wg schematu: NNumerModeluG nemo – np. N3650G nemo. Aby pobrać grę, wyślij SMS-a z kodem pod numer 7966. Cena SMS-a to 9 zł (10,98 zł z VAT).

* Modele: 3100, 3300, 3510i, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650, 3650, N-Gage.

Dużo więcej w Era Omnix

Wszystkie filmowe grafiki i grę możesz również pobrać z serwisu Era Omnix, pod adresem wap.eraomnix.pl. Wejdź do serwisu, wybierz zakładkę „Na skróty" i wpisz „5". Po przejściu na stronę z materiałem filmowym wybierz element i potwierdź jego ściągnięcie. Cena elementu jest wyświetlana na ekranie telefonu przed pobraniem danego obrazka. Cena pobrania gry to 9 zł (10,98 zł z VAT). Cena pobrania kartki MMS to 6 zł (7,32 zł z VAT). Opłata za połączenie z WAP-em zgodna z cennikiem.

Ikonki i tapety:

Serwis Era Omnix dostępny jest dla Abonentów i Użytkowników sieci Era. Wejdź i bądź na fali!

© Disney/Pixar

era
Omnix
Możesz więcej

GATUNEK: FPS

Contract J.A.C.K.

Eld

Ten, kto bacznie obserwuje rynek gier komputerowych, musiał sobie zadać pytanie „czemu, do diabła, Sierra tak mało eksploatuje temat No One Lives Forever?". Przecież tak na dobrą sprawę obie części tej gry zasługują na miano FPS wszech czasów. Tak, nie tam żaden SOF, Quake, Unreal czy Half-Life, ale NOLF!

Contract J.A.C.K. to... **prequel No One Lives Forever 2**, czyli rzecz, która się dzieje pomiędzy obiema grami z Cate Archer w roli głównej. Cate tym razem **nie będzie** jednak bohaterką Contract J.A.C.K. Ba, tym razem wszystko będzie inne. Po pierwsze, staniemy po drugiej stronie barykady, czyli bohater będzie pracował na zlecenie organizacji H.A.R.M. Po drugie zaś, bohaterem będzie - trzymajcie się! - facet! Jack, bo tak ma na imię - jest płatnym zabójcą i zostaje wynajęty przez H.A.R.M. (a właściwie samego Dimitrija Volkova), ponieważ ta szacowna organizacja przestępcza ma kłopoty z włoską mafią - nazwaną tu Danger Danger - dowodzoną przez Ill Pazzo.

Zaskoczeni? Ja w sumie nie bardzo, bo należy pamiętać, że chociaż obie części NOLF-a zgarnęły całą masę nagród, to jednak gra ta nie sprzedawała się tak dobrze jak „(s)hity" pokroju Tomb Raider, Enter The Matrix czy Unreal 2. Dlatego Contract J.A.C.K. (przy okazji: skrót ten oznacza Just Another Contract Killer) to **całkowite przeciwieństwo** NOLF-a. Męski bohater i strona, po jakiej walczymy, to dopiero początek.

Generalnie Contract ma być bardziej grą akcji, **więcej strzelania, mniej skradania**. A do tego pożegnać się możemy z naćpanymi kolorkami, jakim hołdowały dzieci kwiaty. Jest mroczniej, a sam bohater jest zdecydowanie niedobrym chłopcem, czemu często daje świadectwo, wyrażając się tak, jak Cate by nigdy to do głowy nie przyszło.

Nie oznacza to jednak całkowitego zerwania z NOLF-em i miejscami oraz postaciami, jakie napotkaliśmy w obu częściach gry. Jest wspomniany Volkov plus kilka innych postaci, w tym sama Cate Archer, lecz ciężko powiedzieć, co ona będzie tam robić. Marzy mi się - dość perwersyjnie - jej likwidacja, rękami naszego killera. Przyznacie, że było by to niezły fabularny zakręt?

Wracając do sedna sprawy. Walka to **najważniejsza** rzecz w Contract i autorzy obie-

Contract J.A.C.K.
Producent: Monolith

W to zagramy już wkrótce!

cują (komu jak komu, ale im wierzę i ufam), że starcia będą najwyższych lotów. Głównie za sprawą bardzo inteligentnych przeciwników (chyba nikt nie narzekał na poziom AI w NOLF 2?). Wrogowie Jacka nadchodzą z kilku kierunków naraz, kryją się za elementami scenerii, po wywaleniu całego magazynka cofają się w celu przeładowania - i dalej strzelają. Czynią to oczywiście w szybkim tempie, nie przystają, by zaczekać na kulę Jacka, a kiedy trzeba, ścigają nawet bohatera. Trzeba być zatem gotowym na ostrą walkę. Zresztą na CD będzie filmik z tej gry, więc sprawdźcie sami, co potrafią.

Do zabijania posłuży nam znany z NOLF-a arsenał wzbogacony o **kilka nowych broni**. Jak chociażby prototyp laserowej giwery o nazwie Cyclone czy Bacalov Corrector. Do wysadzania posłużą natomiast ładunki C4. Korzystamy również z karabinów umieszczonych na różnych pojazdach, więc chyba każdy koneser strzelania będzie usatysfakcjonowany.

Graficznie Contract J.A.C.K. wygląda **podobnie do NOLF-a 2**, z tą jednak różnicą, że jest mniej kolorowo i bardziej mrocznie. Silnik jednak pozostanie ten sam. Warte zaznaczenia jest, że Contract J.A.C.K. jest całkowicie samodzielnym dodatkiem, nie wymagającym podkładki w postaci NOLF-a 2. W sumie dostajemy zatem dziesięć całkowicie nowych misji za około 20 zielonych banknotów (na marginesie: ciekawe, czy ktoś u nas wyda Contract J.A.C.K. i za ile?).

Opcje multiplayer będą te same, co w NOLF-ie 2, czyli: deathmatch, team deathmatch, demolition i doomsday. Z niecierpliwością czekam na Jacka i jednocześnie zadaję sobie pytanie, czy gra będzie pewnym odnośnikiem do tego, co ujrzymy w NOLF-ie 3, bo nie wątpię, iż Cate Archer powróci. **Gra powinna trafić na półki sklepowe lada dzień.**

ZBLIŻA SIĘ NOWE, OGROMNE WYZWANIE - PRZYBĘDZIE NIEBAWEM...

KAMELEON

SCHIZM II

WWW.LKAVALON.COM WWW.SCHIZM.COM

GATUNEK: EKONOMICZNY MOVIE MAKER

The Movies

Mija sześć lat od czasu, gdy miałem okazję wyreżyserować pierwszy wirtualny film. Narzędziem, które obudziło we mnie Spielberga, okazało się Nickelodeon 3D Movie Maker. Bawiłem się naprawdę przednio, toteż wielce się dziwiłem producentom gier, że tak rzadko dają nam okazję do takiej zabawy...

Michał Łukasiewicz

The Movies

Producent: **Lionhead Studios Ltd.**

Wszystko jednak wskazuje na to, że ten stan rzeczy wkrótce diametralnie się odmieni. Pod kierownictwem (to nazwisko nie mogło się nie pojawić w tej zapowiedzi) **Petera Molyneux** (tadamm!) w studiu Lionhead trwają prace nad The Movies - tytułem porywającym gracza w wir hollywoodzkiej namiętności. Jak większość dzieł mistrza, tak i The Movies **zagra na nosie** amatorom jednoznacznych klasyfikacji, dla których albo coś jest czarne, albo białe. Teraz już nawet dozorcy podziemi widzą, że Molyneux stroni od wszelkich schematów i próbuje zaskoczyć odbiorcę co i rusz czymś nowym. Tym razem zbytnio się nie nagłówkował, gdyż - jak powiada - idea gry po prostu mu się **przyśniła**. Serio!

Kamera, akcja!

Lądujemy w początku lat 20 minionego stulecia. Marzenia o założeniu wielkiej wytwórni filmowej zdają się ucieleśniać. Konkurencja w branży - jakby jej nie było. Przyszłość należy do nas. Reżyseria jednak to splot zbyt przyjemnych działań, by od nich zaczynać rozgrywkę. Należy wpierw rozejrzeć się za jakąś ekipą, studiem, młodymi aktorami (doświadczonych w tym momencie nie ma nawet co wyglądać), no i najważniejszym - **scenariuszem**. To ostatnie w The Movies jest szczególnie istotne, choć u zarania kina sytuacja - wydaje się - była dość komfortowa. Publiczność nie zdążyła jeszcze wyrobić sobie gustu (bo i nie było ku temu specjalnie okazji) i zainteresuje się wszystkim, co opuści pielesze raczkującej wytwórni. Z czasem jej upodobania będę ewoluować, a dla nas - producentów - rozpocznie się prawdziwa loteria. W jaki scenariusz zainwestować? Który film ma szansę zwrócić się z nawiązką i zarobić na kolejne ekranizacje? Ot, codzienny dylemat chairmanów licznych kompanii staje się i naszym problemem. I nie ma co sobie wmawiać, że to tylko gra, że są save'y i jakoś pójdzie. Aby coś osiągnąć, trzeba będzie uruchomić u siebie szósty zmysł, by nie powiedzieć kobiecą intuicję. ;)

The Movies stawia gracza **nie tylko** w pozycji menedżera oraz głównego księgowego spółki, lecz także - a pewnie i przede wszystkim - najważniejszej szychy na planie. Zatrzymajmy się na chwilę przy tym pierwszym. W warstwie ekonomicznej The Movies **nie powinno** nas niczym zszokować. Zasady kierowania przedsiębiorstwem, prowadzenia polityki kadrowej itd. przypominać będą to, do czego zdążyliśmy już przywyknąć. Po prostu zamiast parku rozrywki, lotniska czy sieci kolejowej, przyjdzie nam teraz stanąć na czele wytwórni filmowej. Miast kasować bilety, będziemy liczyć zyski (bądź straty) z wprowadzanych do kin obrazów. Od strony menedżerskiej różnica niewielka, ale...

Człowiek od wszystkiego

W The Movies będziemy także musieli **samodzielnie zatroszczyć się o jakość produkowanych filmów**. W odniesieniu do treści w zasadzie ma panować pełna dowolność - chcemy po raz pięćdziesiąty pierwszy walkować temat nieśmiertelnego agenta Bonda? - żaden problem. A może kolejny raz przygody Indiany Jonesa? Droga wolna. **Sam wymyślasz historię**, sam kształtujesz sylwetki bohaterów. Decydujesz o przynależności gatunkowej powstającego obrazu (optymalnie byłoby wstrzelić się w niszę z czymś totalnie nowatorskim, ale pamiętać należy, że łączy się to z bardzo sporym ryzykiem niepowodzenia), potem zaś formujesz ostateczną formę ekranizacji. W tym mają być pomocne specjalne panele z suwakami, które umożliwiać będą zmianę podstawowej specyfikacji dzieła. Książkowe przykłady takich właśnie czynników to **brutalność i romantyczność**. W zależności od tego, jak rozłożymy akcenty, otrzymamy następne-

W to zagramy już wkrótce!

go „Terminatora" lub (szalejąc z romantyzmem) kolejną „Bezsenność w Seattle" (albo i gorzej). Naturalnie parametrów tych będzie dużo, dużo więcej. Warto też powiedzieć, iż ewidentne przesadzenie z niektórymi czynnikami (przemoc, seks...) da cenzorom podstawy do wycofania filmu z kin. A to oznacza kilka(naście/dziesiąt) milionów w plecy.

Aktorzy

A teraz o gwiazdach i gwiazdeczkach, wokół których kręci się ta karuzela. Angaż właściwych odtwórców ról będzie **jedną z najbardziej poważnych decyzji** w całym procesie produkcji. W filmie „z ambicjami" nie może zabraknąć nazwisk, od samego brzmienia których w kinowych salach robi się tłoczno. Owszem, dobry film tak czy inaczej się obroni, ale The Movies nie polega na robieniu sztuki dla sztuki. Grą rządzą brutalne prawa biznesu i kto nie zarabia, schodzi ze sceny. Lepiej zatem przebidować z kapryśną aktoreczką, niż potem pokutować, czytając sondaże oglądalności.

Dostrzegalna jest tu pewna sprzeczność - przyjmując rolę reżysera (no, nie całkiem, ale orientacyjnie możemy używać tego określenia), naszym nadrzędnym celem będzie nakręcenie jak najciekawszego, poruszającego i efektownego dzieła. Druga strona komputerowego alter ego - ta dyrektorska, nakaże z kolei ciąć wydatki, minimalizować koszty i robić kasę, choćby na płytkich produkcjach drugiego sortu, byle tylko wyjść na swoje. **I jak tu pogodzić zakusy obu panów:** reżysera i dyrektora? Zobaczymy.

Studyjne dylematy

W zakresie kompetencji gracza znajdzie się też konieczność rozbudowywania studia. Szybko się okaże, że skromnie wyposażona hala to zdecydowanie nie jest to miejsce, w którym powstać mogą pewni kandydaci do Oskara. Trzeba będzie pomyśleć o zakupie nowych dekoracji, a w dalszej perspektywie może nawet - kto wie - przejść na blue box. To sporo kosztuje, lecz szybko powinno się zwrócić. Jeśli wszystko pójdzie dobrze, garażowe warunki prędko zamienimy w studio z prawdziwego zdarzenia, a konkurencji pozostaną co najwyżej kwiki zdumienia.

Podróż po przeszłości

Cudowny wynalazek kina przebył długą i krętą drogę, nim w końcu stał się tak naturalnym wypełniaczem czasu milionów ludzi na całym globie. Od niemych czarno-białych klipów, przez pierwsze nieporadne próby udźwiękawiania i nadawania kolorów aż po dzisiejsze, bombardujące efektami specjalnymi produkcje. Historia sztuki filmowej to temat na **niejedną opasłą książkę**. Już niedługo jednak, by uzmysłowić sobie kaliber postępu, wystarczy przejść się do sklepu po The Movies. Dzięki grze namacalnie poznamy wszystkie rewolucje, jakie na przestrzeni lat zaszły w kinie. Po starcie z pułapu twórcy kilkunastominutowych dwubarwnych „przedstawień teatralnych", z biegiem lat właściwie wykorzystamy wynalazki kolorowej kamery czy komputerów. **Oj, będzie się działo...** :)

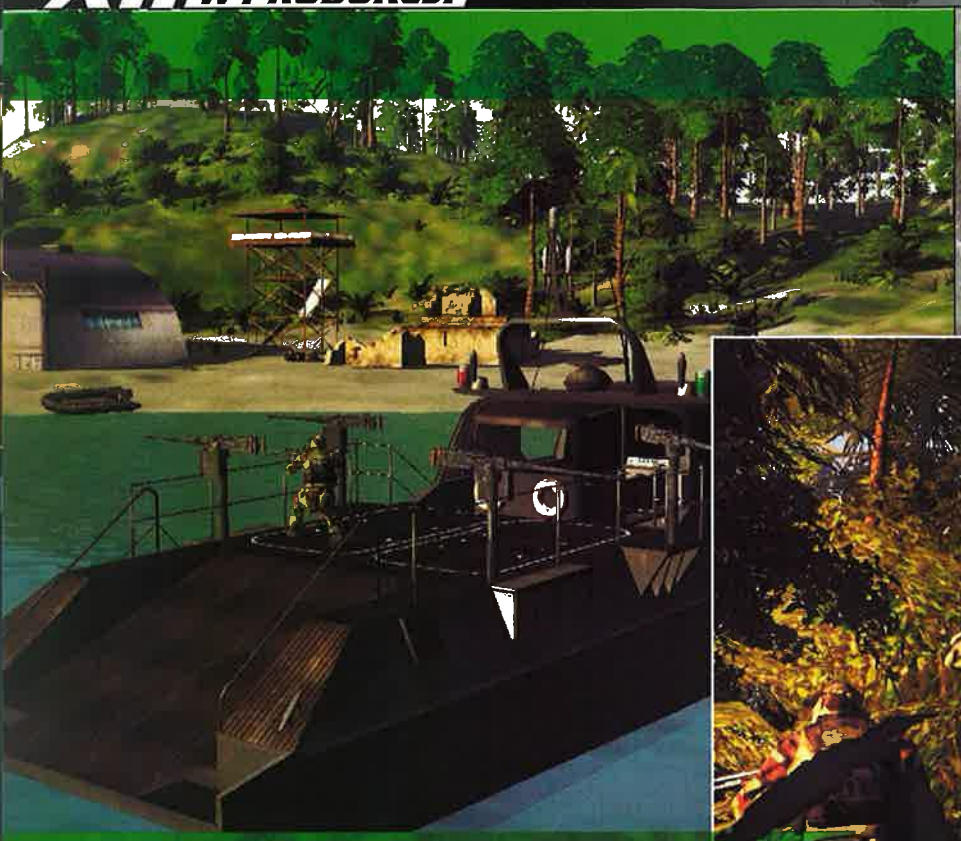
Trailer

Zrobić dobry film to jedno - wypromować go - drugie. Po zakończeniu zdjęć automatycznie zaprojektowany zostanie krótki **trailer** z urywkami głównych scen, prezentujący kreacje aktorskie, odsłaniający tajemnice zza „drugiej strony kamery" itp. Autorzy zapowiadają, że zajawki będą stanowiły naprawdę mocną stronę programu. O ile zapewnienia te nie okażą się pustymi sloganami, to myślami możemy już przybliżyć moment, kiedy to na specjalnej stronie naszego filmu na międzynarodową krytykę wystawimy własny i piekielnie oryginalny trailer. Strona filmu? Trailer w Sieci? O tak! The Movies mieć będą również opcję generowania witryny internetowej, zawierającej najważniejsze informacje o projekcie.

Wielka Gra?

Oby. :) Szczerze liczę, że The Movies - mimo tej garstki informacji prasowych - okaże się **sporym zaskoczeniem**. Ufam, iż gra ta niczym sławna „Gra" D. Finchera zadziwi ujęciem tematu i końcowym kształtem. Osoba Molyneux w pełni usprawiedliwia te oczekiwania. W The Movies zagramy najpewniej dopiero na **wiosnę-lato 2004 r.**, ale już teraz warto mieć oko na ten tytuł.

Szczerze liczę, że The Movies - mimo tej garstki informacji prasowych - okaże się sporym zaskoczeniem



GATUNEK: SYMULATOR/TAKTYKA

Joint Operations

Campari

NovaLogic to firma znana i uznana. Specjalizuje się głównie w różnorakich symulatorach – np. latadełek tudzież komandosów z elitarnego oddziału Delta Force. Skąd zatem pomysł na Joint Operations? Czemu NovaLogic nie zajmie się następną odsłoną Delta Force?

Po pierwsze - Delta chyba się wszystkim przejadła i dużym nieporozumieniem byłoby wypuszczenie kolejnej jej części już teraz. Po drugie - żołnierze biorący udział w Joint Operations są wszechstronniej przygotowani do walki niż piechurzy DF. Oprócz działań na lądzie podejmują oni zadania na pełnym morzu i w powietrzu. Słowem, szykuje się **rozszerzona i urozmaicona wersja Delta Force**, otwierająca osobny cykl. Jasne? Odmaszerować.

Zanim wyślemy oddział na pole walki, wypadałoby się dowiedzieć, w jakim konflikcie weźmiemy udział. NovaLogic postanowiło nie cofać się w przeszłość, jak i nie opracowywać jednego z realnych starć. Wymyśliło własny scenariusz – konflikt między Stanami Zjednoczonymi a grupą separatystów z Indonezji. Skoro Indonezja, to i górskie tunele oraz dżungla. Zatem są to dość standardowe lokacje, jak na symulator profesjonalnej wojskowej komórki przystało.

Środowisko gry udźwignie **zmodyfikowany silnik graficzny rodem z Delta Force: Black Hawk Down**, komputerowej adaptacji filmu Ridleya Scotta z niezapomnianymi zdjęciami Sławomira Idziaka. NovaLogic gwarantuje mnóstwo plenerowych atrakcji, np. wspinanie się po obalonych drzewach, używanie wysokich traw do kamuflażu, a nawet kilka rodzajów wody – począwszy od tej, którą można spotkać w każdej polskiej rzece (muł, gruzy, puszka po „Tatrze" i pełno świństw), a skończywszy na tej z pierwszą klasą czystości (polecam macedońskie jezioro Ohrid). Naturalnie w wodzie będzie można się chować i wypatrywać przeciwnika z ukrycia, niemniej w przypadku substancji krystaliczno-czysto-perlistej kamuflaż raczej nie zda egzaminu. Tak przedstawia się kwestia wyglądu terenu. Resztę już znamy. Znów zostaniemy rzuceni w sam środek dżungli, z ograniczoną liczbą naboi, garstką ludzi, arcytrudnym zadaniem do wykonania i skąpym limitem czasowym. Standard (przynajmniej po bojach w Operation Flashpoint).

W Joint Operations **połowa sukcesu to obserwacja**. Aby z zadowoleniem przebierać przekrwionymi oczkami, trzeba odpowiednich efektów. NovaLogic na pewno skorzysta ze sztuczki z Vice City, w którym jadąc samochodem w stronę słońca (w środku dnia) w oczy świeciły promienie i utrudniały widoczność. Wyglądało to naprawdę przyzwoicie i mile urozmaicało rozgrywkę. Z szerokiej palety graficznych efektów warto też wspomnieć o noktowizorze, który nie wykryje wroga od razu, a jedynie podpowie (np. lekko zmodyfikowanym, na tle reszty terenu, kolorem), w którym miejscu przeciwnik może się czaić.

W to zagramy już wkrótce!

Fabuła zamknie się w około dziesięciu etapach, pi razy oko piętnaście razy większych od tych z Unreal Tournamenta 2003.

Dla amatorów nocnych wędrówek dobra wiadomość – na karabinie będzie można zamontować minilatarkę. Z jednej strony, jest to niezbędna część wyposażenia, pomocna w czasie wieczornych zadań, a z drugiej - rzecz, która pewnie nieraz zdradzi nas przed uważnym przeciwnikiem („dzień dobry!", kłania się Pan Realizm). Na prawdziwy graficzny fajerwerk - ukoronowanie pracy programistów, wynoszony jest już teraz **inteligentny system zmian pór dnia i nocy.** Rano obejrzymy prześliczny wschód słońca, wieczorem jego równie piękny zachód, natomiast pomiędzy - tańczące cienie, pojawiającą się i znikającą mgłę oraz... zwierzęta, np. ptaki. Po pojedynczym strzale zerwą się z gałęzi i polecą w siną dal. Nic, tylko schować karabin do kieszeni i pstrykać widokówki.

Fabuła zamknie się w około **dziesięciu etapach**, pi razy oko piętnaście razy większych od tych z Unreal Tournamenta 2003. Obyśmy zbyt prędko nie popadli w rutynę, co kilka plansz na drodze napotkamy pojazdy – na razie pełna ich lista nie jest znana, ale w grę wchodzą wozy terenowe z karabinami maszynowymi do pełnej dyspozycji, helikoptery (w tym trzy typy: Black Hawk, Little Bird, Chinook), samoloty, statki, motorówki i poduszkowce, czyli właściwie każdy środek „komunikacji leśnej".

O rodzajach i klasach postaci nie ma sensu się długo rozwodzić. Podział na medyka, mechanika, snajpera i np. strzelca sprawdził się przy okazji kilkudziesięciu innych gier traktujących o wojnie, więc wątpię, by NovaLogic próbowało wprowadzić w tej materii większe innowacje. Tym bardziej że wspomniany tu podział zdaje egzamin nie tylko w trybie pojedynczym, ale również podczas potyczek internetowych (w Joint Operations będzie mogło zagrać do **64 graczy naraz**). Co ciekawe – w celu uniknięcia nierównych potyczek w multiplayerze twórcy gry zamierzają wyposażyć piechurów w konkretniejszy arsenał (czytaj: szeroką gamę wyrzutni rakiet). W końcu nie każdy miłuje się w szarżowaniu wirtualnym dżipem po lesie. Niektórzy wolą ścieżkę zdrowia i to dla nich przygotowywane są specjalne rodzaje bronii.

Jedyna zła wiadomość dotycząca Joint Operations to data jego premiery. Najwcześniej produkt ten zawita na rodzime podwórko **wczesną wiosną 2004 r.** Ale już teraz pierwsze i zupełnie przyzwoite wersje gry krążą po rozmaitych targach, są też oficjalnie prezentowane. Jeśli przez kolejne dni pozostałe do premiery firma przyłoży się do testów, wyłapie błędy i rozkręci porządną kampanię reklamową, JO bez dwóch zdań stanie się jednym z głośniejszych tytułów przyszłego roku. I oby ten wymarzony scenariusz się spełnił, bowiem dobrych symulatorów woja jak na lekarstwo. Na dodatek spoza listy leków refundowanych.

Joint Operations
Producent: **NovaLogic**

Prezentowane tu logosy są tylko i wyłącznie tworem fantazji fanów. Jak wygląda prawdzie logo Q4, wiedzą tylko jego twórcy... i nie mają ochoty tego zdradzić.

Quake Fans*

QUAKE IV

GATUNEK: FPS

Niedawno, bo zaledwie parę miesięcy temu, żądny informacji świat dostał jako pożywkę pierwszy wiarygodny dowód na to, że w firmach id i Raven Software powstaje kolejna część sagi Quake. Informacją tą było ogłoszenie przez „kruka" poszukiwań ekspertów grafików do prac nad nową produkcją – Quake 4. Gra ta była do tej pory uznawana za mit, ponieważ obie firmy zachowywały w tej sprawie głębokie milczenie lub też w najlepszym razie zbywały zainteresowanych krągłymi, ale nic niemówiącymi oświadczeniami w rodzaju „nie wykluczamy, nie potwierdzamy, ale i nie zaprzeczamy" itd.

W społecznościach fanów przeróżnych gier szeptano o niej, wymyślano teorie na temat jej wyglądu, wymagań, daty wypuszczenia na rynek. Każdy się zastanawiał, czy to, co usłyszał, jest prawdą. Dzisiaj rozwiejemy wasze wątpliwości (i włosy na głowie)... :P)

Trzymajcie się stołu

Jak ogólnie wiadomo - Q4 jako jedyny w sadze spod znaku Q, nie będzie działał na „własnym" silniku, lecz na engine'ie Dooma 3. Silnik wykorzystywany przez następcę Q3 może być nieco zmodyfikowany, co powinno znacznie poprawić jakość grafiki.

Od razu powiemy, że - podobnie jak poprzednie produkcje id Software, w Q4 zaraz po jego wydaniu niewielu sobie pogra. Oto **minimalne** wymagania podane przez jednego z programistów w wywiadzie podczas tegorocznego turnieju Quakecon: Procesor 1000 GHz, karta graficzna GeForce 3 (64 MB), miejsce na dysku 2 GB. Alleluja, bracia! ☺

Hakerzy atakują!

19 lipca bieżącego roku na boardzie serwisu quake3world.com pojawiło się słynne już 45 obrazków, które miały pochodzić z początkowej fazy prac nad następcą legendarnego Quake'a 3 Areny. Nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby nie fakt, że pojawiły się one nagle - w momencie najmniej przez kogokolwiek oczekiwanym. To, co **ukazywały, przerosło wyobrażenia** niemal każdego z nas. Tak samo, jak nagle się one pojawiły - tak i zniknęły, a dokładniej rzecz ujmując - zostały **usunięte** przez administratorów serwisów pod naciskiem id Software. Pewnie zapytacie, czemu nie możemy ich wam pokazać? Otóż, następnego dnia po ich ukazaniu się id Software poinformowało opinię publiczną, że *"id Software has instructed Activision that we are not to work with any magazine which uses any of these assets. If any magazine does so, id Software will not allow any assets for id games to be sent to these magazines in the future"*. W skrócie - jeśli jakiekolwiek czasopismo tudzież magazyn opublikują te zdjęcia, id Software natychmiast zerwie z nimi **jakąkolwiek** współpracę teraz i w przyszłości. Ale nikt nie zabrania opowiedzieć, co się tam widziało. ☺ A zobaczyć można było między innymi: szkice postaci, jak i już prawie gotowe modele, szkice map, broni (Rocket Launcher) i pojazdów (np. wozy pancerne), szkice pomieszczeń (wyjątkowo krwawe, brrr).

Wiadomo, że nasz pomysłowy „kruk" zamierza uszczęśliwić samotnych graczy, tworząc grę nastawioną **głównie na tryb SP**, z rozbudowaną fabułą. Niektóre źródła mówią, że historia ma się zaczynać tam, gdzie się skończyła druga część „wstrząsu", czyli w momencie, kiedy bohater ucieka ze Stroggos i rozbija się na innej planecie. Świat gry - podobno, ma być wzorowany na innym znakomitym FPP-ku, jakim jest Half-Life, z możliwością powrotu do już „zaliczonych" poziomów i pomieszczeń. Na razie id i Raven nie wypowiedziały się oficjalnie na temat fabuły i map, jakie mają się pojawić w Q4.

Multiplayer

Jeszcze dużo czasu upłynie, zanim będziemy mogli się zmierzyć z następcą Q]I[, choć już pojawiają się sceptyczne głosy co do jego wyglądu, grywalności itp. Jednak rzeczą, do której gracz Q3 przywiązuje najwięcej uwagi (fanatyk?) i z którą wiąże największe obawy, jest... multiplayer. Z tego, co już można było przeczytać na wszelkiego rodzaju forach, w wywiadach lub artykułach obraz multiplayera Q4 **nie wygląda zbyt różowo**, zwłaszcza dla osób, które pokochały DeathMatch z Q3.

Otóż, wszystkie znaki na ziemi (wywiady) i niebie wskazują, że Q4 będzie rasową grą

W to zagramy już wkrótce!

spod znaku Marines & Aliens. Co za tym idzie, single player będzie tutaj **priorytetem**, a tryb multiplayer zostanie ukierunkowany na **kooperację graczy**. Co zatem z „naszym" DM? Dlaczego postanowiono zaryzykować i zmieniono profil MP z DM, któremu Q3 zawdzięcza wszystko na co-op? No cóż... **to wszystko wina DooMa**, a dokładnie jego „silniczka", który po prostu w obecnej postaci **nie jest w stanie** poradzić sobie z połączeniami server-client, więc jedyną drogą pozostaje p2p. Bez bardzo poważnej przebudowy kodu gry nie jest możliwa obsługa innego połączenia niż peer2peer. Ponadto ani id, ani Raven nie zamierzają dokonywać tych zmian, więc wyrok brzmi - **połączenie bezpośrednie**.

Co to tak naprawdę oznacza dla przeciętnego gracza? Raczej nic dobrego, ale na początek jednak warto powiedzieć, że połączenia tego typu nierzadko są całkiem szybkie, a kompensacja lagów bardziej sprawna. Tu się kończą tego dobre strony. Po pierwsze, wszyscy zainteresowani udziałem w grze muszą być „zwarci i gotowi" w tym samym czasie, ponieważ do raz rozpoczętej gry **nie można się już dołączyć**. Ponadto już podczas **gry nie ma mowy** o zmianie właściwie czegokolwiek (np. zmiana configa), gdyż wyjście z gry nie daje możliwości powrotu. Najgorszy może się okazać brak 'spectate-'a' (nie został jeszcze oficjalnie potwierdzony), a to oznacza, że nie będzie można wykorzystać „rezerwowych" graczy, zajmujących miejsce tych, których spotkało disconnect z przeróżnych przyczyn. Tym samym można powiedzieć, że **team deathmatch mamy „z głowy"**...

To samo tyczy się DM, ale tutaj warto omówić jeszcze jedną kwestię, a mianowicie zestaw broni. W Q4 ich design na pewno będzie nienaganny, ale.. ich właściwości strzeleckie projektowane będą z myślą o SP i dematerializacji obcych - są poważne obawy, że w walce z innym graczem mogą się one okazać po prostu niegrywalne. Co więcej, fizyka gry i tym samym sposób poruszania się postaci będą raczej odwzorowywać rzeczywistość, co spowoduje utratę dynamiki gry. Jednym słowem, **można zapomnieć o strafe-runach wspomaganych przez rocket-jumpy**.

Zostaje już tylko... co-op (który jest jakby stworzony dla p2p). W tym przypadku nikt szczególnie się nie przejmie, jeżeli zostanie nagle rozłączony, bo przecież to nie turniej ani żadna rozgrywka pomiędzy klanami, a przeciwnikiem nie będzie człowiek, ale „obcy" kierowany przez AI. Niemniej jednak w sytuacji, gdy wysiłek developerów skierowany zostanie na tryb co-op, może się on okazać bardzo grywalny. Będzie wymuszał solidną grę zespołową i precyzję we wprowadzaniu w życie wcześniej opracowanej strategii (Splinter Cell wśród Obcych). Należy również dodać, że odpowiadać za niego będzie firma Nerve Software, która ma w dorobku multiplayer do gry Return to Castle Wolfenstein.

Jednak chyba nie na to czeka ogromna rzesza fanów - hardcore'owy gracz Q3 oczekuje **Quake'a 4 Areny**, tymczasem przyjdzie mu zagrać **tylko** w Quake'a 4.

Jaką grą tak naprawdę będzie Q4? Dla tych, którzy nie byli zainteresowani Q3 wcześniej - **następcą DooMa 3, z lepszą grafiką** itp., w który trzeba zagrać, bo tytuł wydaje się znajomy, a dla osób, dla których Q3 był nie tylko grą, ale sposobem, na jaki spędzało się setki godzin przed monitorem, mogą być bardzo... rozczarowane. Czas pokaże - możemy mieć tylko nadzieję...

* tekst jest autorstwa następujących p(F)anów, działających na forum q3arena.gry.wp.pl - [FPP] Mephir, Duncan, R.W.G

Kurs angielskiego z filmami wideo

tylko
29,90
Szukaj w kioskach!
więcej na
www.jezykiobce.pl

Matura

Na hasło CD Action
oszczędzasz 39 zł!
Zestaw 2 programów
w sprzedaży wysyłkowej tylko 79 zł

Licealista 2.0 przygotuje do matury i egzaminów na studia!
Matematyka
- 500 zadań maturalnych z rozwiązaniami
- 750 testów z podpowiedziami
- vademecum, filmy wideo
Język polski
- 400 wypracowań
- opracowania pytań egzaminacyjnych
- filmy wideo, zdjęcia i epoki literackie
- 750 testów
więcej na www.licealista.pl

EDGARD multimedia
kupisz w salonach EMPIK
Cena jednego programu: 59 zł.
Dostępne w salonach EMPIK i Media Markt.
Sprzedaż wysyłkowa, bezpłatne dema:
(022) 644-55-57, 855-44-02, www.edgard.com.pl

OSTRO GRAMY

VIRUS™

Inny magazyn o grach

_Hugo Cojones

_MC Raper

_Dr Szymek

_Kpt. Odyniec

Oni grają naprawdę ostro..

WYDAWNICTWO BAUER przedstawia produkcję zespołu redakcyjnego magazynu VIRUS
redaktor naczelny DR SZYMEK realizacja DR SZYMEK, KPT. ODYNIEC, HUGO COJONES, MC RAPER
wsparcie i współpraca MGR GRACZ, DEVASTATOR, DOBROMIRA, CHEMICZNY i inni
z gościnnym udziałem TOBIASZA PIĄTKOWSKIEGO i ROBERTA ADLERA skład graficzny SZALONE DTP

Dozwolone od lat 18
Uwaga - cięty humor

Szukaj tylko w dobrych kioskach
od 5.XII.2003

Tylko 1,99 PLN

BAW SIĘ RAZEM Z NAMI

gorąca strefa SMS

CHCESZ WIĘCEJ? ▶▶ WWW.TELEFONY.BRAVO.PL

TOP5 hotlista

wiadomości graficzne SMS 7265 / 2,44 ZŁ

1 AA22.017049
2 AA22.016911
3 AA22.016008
4 AA22.016469
5 AA22.017618

superhity SMS 7265 / 2,44 ZŁ

1 AA22.021377 The Rasmus, In The Shadows
2 AA22.019627 Dj Bobo, Chihuahua
3 AA22.021375 Linkin Park, Numb
4 AA22.021576 Scooter, Maria I Like It Loud
5 AA22.021374 Reni Jusis, Kiedyś Cię znajdę

extra SELEKCJA

TO TRZEBA MIEĆ

superhity SMS 7265 / 2,44 ZŁ

AA22.021826 Outlandish, Aicha
AA22.021623 One-T Cool-T, Magic Key
AA22.021575 Paul Sean, Get Busy
AA22.021439 Stacie Orrico, Stuck
AA22.019874 Borysewicz\Kukiz, Jeśli tylko chcesz
AA22.020712 Gareth Gates, Anyone Of Use

wiadomości graficzne SMS 7265 / 2,44 ZŁ

NOWOŚĆ

AA22.018352
AA22.018691
AA22.018696
AA22.018692
AA22.018690
AA22.018689

polifonia SMS 7365 / 3,66 zł

DD22.000369 Faithless, God Is a DJ
DD22.000364 Queen, Bohemian Rhapsody
DD22.001399 Łzy, Oczy szeroko zamknięte
DD22.001391 Kayah, Testostereon
DD22.001378 One T + Cool T, The Magic Key
DD22.000355 Hymn Z.S.R.R.
DD22.001381 DJ BOBO, Chihuahua
DD22.001379 Sean Paul, Get Busy
DD22.001385 Evenescence, Bring Me To Life
DD22.001383 Outlandish, Aicha
DD22.001387 Borysewicz/Kukiz, Jeśli tylko chcesz
DD22.001291 Moloko, Sing It Back
DD22.001221 Spice Girls, Mama
DD22.000536 Eminem, Whitout Me
DD22.000525 Warren G, To All Djs

Jeżeli chcesz mieć nowy dzwonek, wyślij SMS o treści DD22.(numer dzwonka) pod numer 7365. Płacisz za to tylko 3,66 zł. Jeśli chcesz wysłać dzwonek znajomemu, wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7365 o treści DD22.(numer dzwonka).numer telefonu znajomego, np.DD22.105599.506517666
Usługa dostępna tylko dla telefonów Nokia 3510, 3650, 5100, 6100, 6610, 7650, 7210

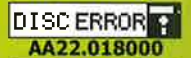
dzwonki SMS 7164 / 1,22 zł

AA22.016603 Toploader, Dancing In The Moonlight
AA22.016602 Placebo, Every You, Every Me
AA22.007576 Gwiezdne wojny
AA22.012962 Fatboy Slim, Praise You
AA22.012965 Ja Rule, Put It on Me
AA22.012963 Afroman, Crazy Rap
AA22.015560 Jennifer Lopez, Lets Get Loud
AA22.015563 Cher, Strong Enough
AA22.016586 Anastacia, Why'd You Lie To Me
AA22.016583 Geri Halliwell, Calling
AA22.016601 Nelly, Ride With Me
AA22.016599 Missy Elliott, Get Ur Freak On
AA22.011853 Kazik i Yugoton, Malczik

AA22.012941 James Bond, Jutro nie umiera nigdy
AA22.015569 Pink, Most Girls
AA22.015567 Avril Lavigne, Complicated
AA22.016591 Vanessa Carlton, A Thousand Miles
AA22.016590 Britney Spears, Boys
AA22.012993 Paul van Dyck, We Are Alive
AA22.011356 Z archiwum X
AA22.007593 Mission Impossible
AA22.015566 Destiny's Child, Say My Name
AA22.015562 Aaliyah, More Than A Woman
AA22.014069 Jeanette, Rock My Life
AA22.016592 Eve & Alicia Keys, Gangasta Lovin
AA22.016589 Sophie Ellis Bextor, Get Over You

AA22.016580 Eve, Who's That Girl?
AA22.016579 Dido, Here With Me
AA22.016577 Lutricia McNeal, My Side Of Town
AA22.016604 Usher, U Remind Me
AA22.016587 Ashanti, Foolish
AA22.016581 Madonna, Music
AA22.016590 IRA, Femme Fatale
AA22.015577 Szymon Wydra, Teraz Wiem
AA22.015575 Ala Janosz, Zmień Siebie
AA22.015570 The Cranberries, Analyse
AA22.014067 Guano Apes, You Can't Stop Me
AA22.013463 Madonna, What It Feels
AA22.012910 Outkast, Ms Jackson

logosy SMS 7164 / 1,22 zł

AA22.017884
AA22.005753
AA22.017380
AA22.005811
AA22.011537
AA22.011293
AA22.018266
AA22.018709
AA22.018706
AA22.018234
AA22.005804
AA22.009037
AA22.005758
AA22.003866
AA22.016938
AA22.018381
AA22.017886
AA22.005752
AA22.018029
AA22.005777
AA22.011527
AA22.011533
AA22.011528
 AA22.018000
AA22.011536
AA22.001470
AA22.018232
AA22.005810
AA22.017883
 AA22.018006
 AA22.0018705
 AA22.018378
 AA22.018011
 AA22.018264
 AA22.018021
 AA22.018708
 AA22.011529
 AA22.003834
 AA22.010341
 AA22.011530
 AA22.018265
 AA22.001447
 AA22.011532
 AA22.016228

wiadomości graficzne SMS 7265 / 2,44 zł

 AA22.016183
 AA22.017618
 AA22.016992
 AA22.016972
 AA22.016084
 AA22.018144
 AA22.018350
 AA22.017639
 AA22.017622
 AA22.018340
 AA22.017625
 AA22.018522
 AA22.016480
 AA22.015866
 AA22.018306
 AA22.017845
 AA22.018304
 AA22.018333
 AA22.018358
 AA22.016090
 AA22.018407
 AA22.015708
 AA22.018310
 AA22.018334
 AA22.018360
 AA22.018124
 AA22.016045
 AA22.018807
 AA22.017620
 AA22.018242
 AA22.018517
 AA22.016970
 AA22.015867
 AA22.018332
 AA22.018126
 AA22.018337
 AA22.018703
 AA22.018695
 AA22.017844
 AA22.018313
 AA22.018806
 AA22.015827
 AA22.018246
 AA22.016363
 AA22.018341
 AA22.018324
 AA22.017367
 AA22.015747
 AA22.017666
 AA22.017634
 AA22.017842
 AA22.018514
 AA22.017051
 AA22.018349
 AA22.018357
 AA22.016120
 AA22.018247
 AA22.015709
 AA22.017600
 AA22.017621

Ale o co chodzi? Jeżeli chcesz mieć nowe logo lub dzwonek, wyślij SMS o treści: AA22.(numer logo lub dzwonka) pod numer 7164. Płacisz za to tylko 1,22 zł. Możesz również ściągnąć SUPERHITY raz wiadomości graficzne, wysyłając SMSa pod numer 7265. Kosztuje Cię to tylko 2,44 zł. Jeśli chcesz wysłać logo lub dzwonek znajomemu, wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7164 lub 7265 (dla SUPERHITÓW i wiadomości graficznych) o treści: AA22.(numer logo lub dzwonka).numer telefonu znajomego, np. AA22.105599.506517666 Usługa dostępna tylko dla wybranych modeli telefonów Nokia.

13 ROZCZAROWAŃ ROKU 2003

Nie wszystko złoto, co się świeci – mawiali starożytni. I dalibóg – nie sposób nie odnieść wrażenia, że mieli na myśli światek gier komputerowych. Niemal każdy wprowadzany na rynek produkt jest nazywany wyjątkowym i przełomowym. I o ile z tym pierwszym raczej należy się zgodzić – ma unikatowy tytuł, to jak jest z tym drugim – każdy widzi. Dlatego też zwyczajowo nie oczekujemy zbyt wiele. Czasem jednak jest tak, że na długo przed premierą czujemy, że to będzie To. Wiemy, że To zmieni sposób postrzegania nie tylko gatunku, do którego przynależy, lecz gier komputerowych w ogóle. A rzeczywistość skrzeczy – „To" okazuje się parodią własnych zapowiedzi. Produktem często nawet niezłym, nigdy jednak nadzwyczajnym.

gem

Materiał na poniższy artykuł zbierał się cały rok - od numeru 13/02 do numeru 12/03. Podczas tworzenia listy „bohaterów" nie uwzględnialiśmy dodatków (tu, dwa sloty zajęłby Medal of Honor (Veto! – Mac Abra. Spearhead nie był zły!)), jedynie samodzielne gry, które z tych czy innych powodów zawiodły nasze oczekiwania i nadzieje. Naturalnie okazało się, że zmuszeni jesteśmy tę listę przykroić - usunąć z niej tytuły mniej znane, mniej oczekiwane. Ten los spotkał m.in. niedoszłego pogromcę Counter-Strike'a - New World Order (CDA 3/03, ocena: 4), czy jawną kpinę z kultowego filmu - Platoon (CDA 3/03, ocena: 3+).

I jeszcze jedno: już w tej chwili, znając materiał numerów 13/03 i – częściowo - 1/04, mam trzy pewniaki na liście największych rozczarowań roku 2004. Czyżby szykował się beznadziejny rok?

01 Need for Speed: Hot Pursuit 2

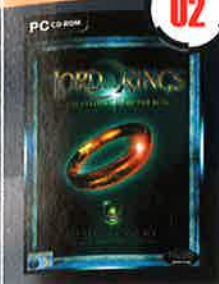
CDA 13/02
gatunek: „[c]arcade"
ocena: 6+

Hot Pursuit 2 to gra, która **nie mogła się nie udać**. Jej twórcy mieli wszystkie składniki idealnego car sima. Znakomity szybki engine, sprawdzony już pomysł „pościgów policyjnych" i licencjonowane fury - m.in. „zjeżdżające" z okładek Ferrari 360 Spider i Lamborghini Murcielago. Pamiętaliśmy też, że poprzednia gra serii Need for Speed - Porsche 2000 (znanej większości graczy, dzięki rozlicznym ciotkom w Ameryce, jako Porsche Unleashed) oferowało niezrównaną po dziś dzień przyjemność wiarygodnego kierowania samochodami. Słowem: miał być hit przez wielkie „H".

Jak było naprawdę - każdy wie. Need for Speed nie było w stanie zaspokoić rozbudzonej potrzeby prędkości. Jeździło się zręcznościowo, wrażenie szybkości było **znikome** (dawało się jeździć wyłącznie z kamery na zderzaku), model uszkodzeń właściwie **nie istniał**, a zerowe AI przeciwników i policja ścigająca tylko gracza szybko uświadamiały bezsens zabawy. Na domiar złego nie sposób było nawet nacieszyć oczu ładnymi widokami - replaye w Hot Pursuit 2 przeszły do historii jako **najgorsze w swej klasie**.

Najciekawsze w przypadku Hot Pursuit 2 jest jednak to, że ta sama gra, a ściślej identycznie nazwana, ale stworzona przez inny team - Black Box Games - na wyłączność PlayStation 2 była grą bardzo, bardzo dobrą! Przede wszystkim jednak Hot Pursuit 2 PS2 oferowało to, czego zabrakło we wszystkich innych wersjach - zapierające dech i miażdżące nadnercza wrażenie prędkości!

Epilog tej smutnej historii nie jest jednak zły. Odpowiedzialnym za Hot Pursuit 2 PC Electronic Arts podziękowało za współpracę (czyt. wywaliło ich na zbity dziób), a kolejną grę serii - Underground - tworzy sprawdzony już Black Box.



02 Lord of the Rings: Fellowship of the Ring

CDA 1/03 gatunek: action ocena: 7

Nośna ostatnio za sprawą Petera Jacksona i jego filmowego „Władcy Pierścieni" trylogia Johna Ronalda Reuela Tolkiena to prawdziwa kopalnia pomysłów dla twórców gier wideo. Fani filmów i książek powinni też spokojnie patrzeć w przyszłość, wiedząc że aż dwóch wydawców ma do nich prawa: Electronic Arts - do adaptacji adaptacji, i Vivendi - literackiego oryginału. Ciekawie przy tym rozłożyły się gatunki pierwszych gier - EA postawiło na gry akcji (Two Towers, Return of the King), Vivendi natomiast obiecało tworzyć role-playe - idealne medium dla Śródziemia.

Premiera pierwszego z tych role-playów - Lord of the Rings: Fellowship of the Ring, okazała się jednak **ciosem w samo serce** fanów trylogii. Coś, co miało pozwolić żyć w Śródziemiu, okazało się marną, naprawdę marną arcade. Dramatyczne losy Drużyny Pierścienia sprowadzone zostały do tego - by **iść i bić**. Jedynym efektem, jaki może mieć LotR: FotR, będzie to, że zniesmaczeni gracze odpuszczą sobie tę mimo wszystko ważną książkę. Podejrzewam też na własny użytek, że dłużej będziemy pamiętać Generalskie tłumaczenie słynnego ośmiowiersza o pierścieniach (odbiegał od kanonu Skibniewskiej i jako taki stał się casus belli dla wielu fanów Trylogii) niż o grze, która miała pozwolić je ujrzeć.

Historia LotR: FotR ma zresztą ciąg dalszy, równie niestety **zły**. Twórcy gry - słynne Black Label Studios - nadzieja na lepsze jutro dla role-playing made by Vivendi - zawiodło po raz wtóry. Nie wyciągnęli żadnych wniosków z klapy części pierwszej i w podobny sposób realizowali część drugą - Treason of Isengard (tytuł The Two Towers zaklepało już wcześniej Electronic Arts). Wypada więc jedynie się cieszyć, że jakiś czas temu **poszła ona w piach**. Vivendi odgraża się wprawdzie, że jeszcze nie powiedziało ostatniego słowa w sprawie Wojny o Pierścień, jednak coraz trudniej nam w to wierzyć...

03 James Bond 007: NightFire

CDA 2/03 gatunek: FPS ocena: 6+

NightFire to dobry przykład na to, że **nie zawsze** idealny, działający na wyobraźnię temat i uznany developer - kojarzony dotąd z Half-Life'em Gearbox Software - oznaczać muszą sukces całego przedsięwzięcia. Brak sukcesu nie zawsze jednak jest tak spektakularną katastrofą, jaką okazało się NightFire. A zapowiadało się naprawdę obiecująco - niezła fabuła, stanowiąca notabene zlepek najlepszych czy może lepiej - znanych zagrywek *bondowych* i nieograniczone w zasadzie dojścia do materiałów źródłowych pozwalały wierzyć, że come back Bonda po latach (na PC) będzie wydarzeniem historycznym.

Okazało się tylko pamiętnym. James Bond 007: NightFire jest produktem **żałośnie nieporadnym**, a jego ocena - jaka by nie była - jest zawsze o dwa oczka za wysoka. A przecież wystarczyło skopiować pomysły z kultowego Golden Eye (wyłącznie na N64) czy niezłego Agent Under Fire (PlayStation 2, Xbox, GameCube), np. podłapać bond-moves czy wyjść poza ramy gatunku i zaoferować jeden z trademarków filmów - scenki pościgów. Zamiast tego otrzymaliśmy wypranego z klimatu, **standardowego do bólu first-person shootera**, stworzonego na bazie marnej technologii (przykro mi, engine Half-Life'a ma już ponad 6 lat), cechującego się żałosną AI i dwoma tysiącami błędów. (W tym tak poważnych jak uniemożliwienie wykorzystywania gadżetów, co niejednokrotnie odsyła do autosave'a na początku misji, kiedy jeszcze wszystko działało poprawnie.)

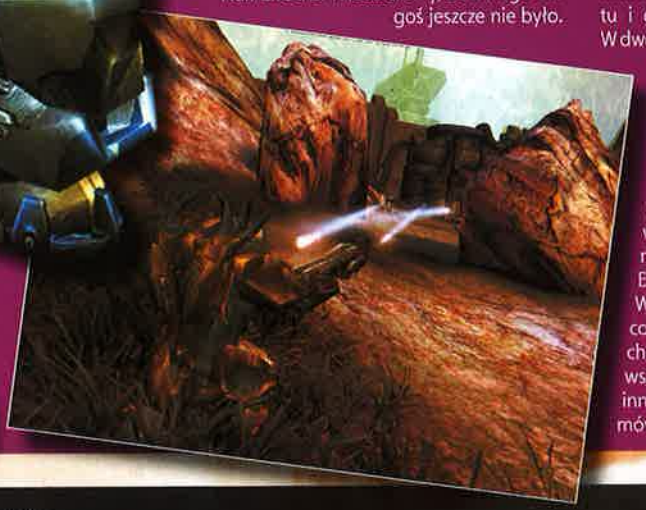
W ten też sposób pierwsza od 1989 roku próba Agenta Jej Królewskiej Mości zaznajomienia się ze światem PC stała się próbą ostatnią. Kolejny wirtualny Bond - Everything or Nothing - pierwsza z gier z Brosnanem w roli głównej - ukaże się **najpewniej** wyłącznie na konsole. Całe szczęście, że wciąż możemy liczyć na bardziej niż Bond bondową serię No One Lives Forever...

04 Unreal II: The Awakening

CDA 4/03 gatunek: FPS ocena: 7

Najpierw uczcijmy pamięć Unreala minutą ciszy... A teraz otrzyjmy łzy z oczu i powspominajmy . Unreal był pierwszą grą, która w CDA dostała 10/10 i werdykt ten mocno wzburzył część czytelników. Unreal to fenomen wymykający się klasyfikacji - nasz redakcyjny kult, dzieło, które udowodniło, że first-person shootery nie muszą wcale iść śladem Dooma i Quake'a.

Unreal II: The Awakening miał być **jeszcze czymś więcej** - nadbudówką na gmach wzniesiony przez wielkiego poprzednika. Z lubością wczytywaliśmy się w pierwsze oficjalne informacje i podziwialiśmy obrazki, które w swoim czasie robiły takie wrażenie jak obecnie te z Half-Life'a 2. Wiedzieliśmy, że takiego czegoś jeszcze nie było.



I rzeczywiście - **takiego zawodu nigdy wcześniej nie dane nam było przeżyć.** Unreal II okazał się niegodny współdzielenia nazwy z wielkim Unrealem. Był... pokazem możliwości Unreal engine. Czasem także wątpliwej - patrz gigerowski alienowaty świat pod koniec gry - inwencji ludzi z Legend. Przyznaję - skończyłem Unreala II, wciąż jednak próbuję zapomnieć tę banalną, przewidywalną historię, wyraźną liniowość map, a przede wszystkim brak klimatu i głębi cechujących pierwszego Unreala. W dwójce istnieje tylko jeden moment, w którym da się odczuć powiew chwały dawnego Unreala - przy tamie, gdy nagłe uderzenie muzyki i dźwięków otoczenia porusza unrealową strunę duszy...

Unreal II: The Awakening stanowił bardzo nieprzyjemne Przebudzenie z Nierzeczywistego snu. Legenda została odbrązowiona - epicka trójka: Epic, Legend, Digital Extremes, utraciła sporą część prestiżu. Wiedzą to zresztą sami zainteresowani - wycofali się na drugi plan pi-arowskich podchodów. Wygląda na to, że skoncentrowali wszystkie siły na Unreal Tournament 2004 i innych projektach, z nadzieją, że ich jakość mówić będzie sama za siebie.

05 Impossible Creatures

CDA 4/03 gatunek: RTS ocena: 7

Impossible Creatures, dzieło ojców serii **Homeworld** - Relic Entertainment - było rozczarowaniem nieco innego formatu niż np. Unreal II. Tam nie otrzymaliśmy nic, czego oczekiwaliśmy, tu po prostu - **nie dość dużo.** Sama idea wojny toczonej z wykorzystaniem zwierzęcych armii, przy czym jednostki można samodzielnie projektować, była czymś zupełnie niezwykłym. IC miało oferować setki kombinacji stworów - mutantów różnych gatunków: słoniopytonów i modliszkożab, miało stworzyć zupełnie niepowtarzalne żywe arsenały. Dzięki temu IC miało całkowicie dostosować się do gracza i pozwolić mu być sobą - grać w sposób, na jaki lubi.

W rzeczywistości czekał nas zawód. Jak pisał MacAbra - Impossible Creatures skutecznie **udawało, że jest czymś więcej, niż w istocie było.** Okazało się, że możliwości „mieszania w genach" są policzalne, nawet dla przeciętnie uzdolnionego piątoklasisty, sama gra zaś, jakby to powiedzieć - szybko nudzi. Mutować można było tylko dwa gatunki naraz, a i to w bardzo ograniczonym stopniu. Niemożliwe było także dalsze krzyżowanie - np. mutantów z mutantami, co w znaczący sposób spłyciło rozgrywki. Tak duże ograniczenie rodzajów krzyżowania, anemiczne drzewo rozwoju technologii i bardzo przeciętne AI przeciwników sprawiły bowiem, że przestawał się liczyć styl, a na pierwszy plan wybijały cena i parametry ataku-obrony i ataku metodą Armii Czerwonej.

Impossible Creatures **- potencjalnie objawienie gatunku**, przeszło do historii jako RTS z nieznacznym „skrętem", nie było jednak niczym, o czym można by opowiedzieć mamie. Po pół roku od jego premiery **nikt już o nim nie pamięta.**

06

Freelancer

CDA 5/03 gatunek: sim ocena: 7

Microsoftowy Freelancer to tytuł, którego droga do sklepów była **długa i wyboista** - jak droga krajowa Świecko-Terespol. Tworzony przez weteranów kosmicznych strzelanek - braci Williams, wiele lat zmagał się z przeciwnym wiatrem słonecznym, by wreszcie spocząć łagodnie w dokach półek sklepowych. Wtedy też okazało się, jak niewiele prawdy było w doniesieniach prasowych (Okay, my też przyłożyliśmy do tego rękę) o nieformalnym następcy serii Elite, pozbawionym kompletnie jej błędów i zapewniającym fanom setki godzin zabawy.

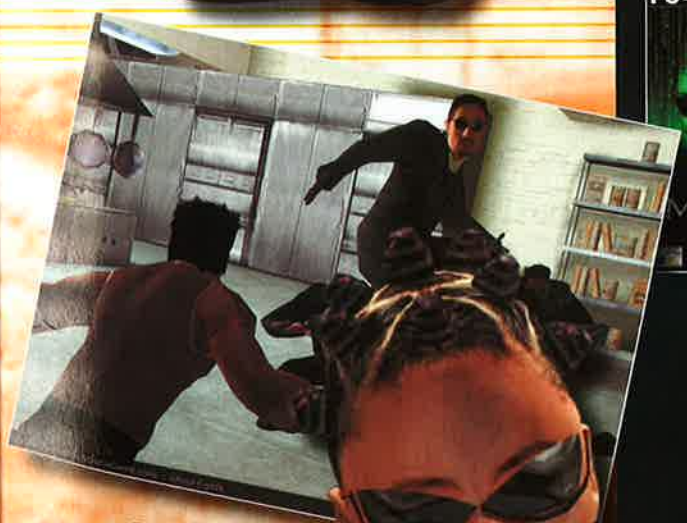
Pierwsze wrażenie było **niezwykle obiecujące** - cały system Syriusza do zwiedzenia, piękna, zróżnicowana grafika i możliwość gry własnym stylem zdawały się spełniać przynajmniej część obietnic. W rzeczywistości system Syriusza okazał się **mały i ubogi** (śmieszne były zwłaszcza maleńkie planety bez możliwości samodzielnego lądowania na nich), ekonomia - sztywna, co wykluczało kariery kupieckie, a wolność gracza ograniczona przez konieczność wykonywania misji kampanii. Naiwne były także fabuła i... założenia całego świata gry. Do dziś nie znalazłem nikogo, kto zdołałby wyjaśnić w sposób nieuwłaczający własnej inteligencji, czemu dysponujące nieporównywalnie większą siłą ognia Rheinland nie podbiło całego systemu.

Nie dość na tym. Freelancer jak na grę akcji (sterowanie myszą!) był **potwornie nudny**. Walki, z racji słabego AI przeciwników i zdumiewającej dysharmonii sprzętu w różnych systemach (po wizycie w systemach Rheinlandu przeciwnicy w Liberty nie byli w stanie naruszyć tarcz!), szybko zmieniły się w schematyczne łupanie bezbronnych w zasadzie przeciwników. Efekt: nawet tarcze energetyczne nie uchroniły go przed odłożeniem na półeczkę, na której pokrył się niekosmicznym pyłem.

07

Enter the Matrix

CDA 7/03 gatunek: arcade ocena: 7+



...i przynajmniej o 2 oczka zbyt wysoka. Nie za to, czym się okazał, lecz za to - **czym nie był**. A obiecywano sporo: Enter the Matrix miał - zdaniem jego twórców, czyli Shiny Entertainment, na zawsze zmienić sposób postrzegania gier. Miał być czymś **więcej niż grą komputerową**. Związany nierozerwalnie z filmem stanowić miał nowe, lepsze medium. Obietnicę tę podpierały argumenty w rodzaju: scenariusz i osobisty nadzór twórców trylogii Matrix - braci Wachowskich - i godzina unikatowego materiału filmowego wplecionego w grę.

Resztę już znacie, „nowe medium" okazało się **przeciętną arcade** w stylu Max Payne'a - zabawą w bieganie i klikanie, by ciosy mogły się złożyć w widowiskowe combosy. Nawet tryb focus, czyli lokalny bullet time, znamy już, no właśnie - skądinąd. Jedyne rzeczywiste novum stanowił tu nachalny product placement, czyli „ukryte reklamowanie". Dzięki Enter the Matrix i wielkiemu logo P... N... S... czy P... nikt z graczy nie miał wątpliwości, że Shiny wie, z której strony wieje wiatr i skąd lecą zielone liście...

Aha, i niech nie zdumiewa was brak multiplaya w Enter the Matrix. Ten po prostu przypadł w udziale The Matrix Online - MMORPG-owi tworzonemu przez Monolith. Wyobraźcie sobie tylko - **4 tys. 12-letnich Neo** w jednym wirtualnym miejscu - przerażające bardziej niż Silent Hill...

08 Red Faction 2

CDA 7/03 gatunek: FPS ocena: 6+

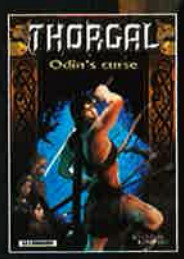
Pierwsze Red Faction - dzieło twórców FreeSpace, stanowiło **miłe ożywienie** w skostniałym nieco podówczas gatunku first-person shooterów. Wysoką ocenę, jaką mu wystawiliśmy, daliśmy też niejako na kredyt - za nie do końca wykorzystany potencjał autorskiego GeoMod engine. Już wtedy cieszyliśmy się myślą o Red Faction 2, który miał być wszystkim tym, czym mogła być jedynka.

Red Faction 2 zaś nadeszło i **przeminęło bez echa.** Niby wszystko jest w nim na miejscu, a jednak jest coś takiego, co w praktyce uniemożliwia granie. Co przy tym ciekawe - słabo było na każdej platformie - grałem wcześniej na PlayStation 2, a później (z racji tego, że mam wgląd w monitor Czarnego Iwana (przydaje się w Enemy Territory) ;) widziałem RF2 na pecetach. **I było równie źle.** Być może to jego liniowość i schematyczność, być może marne AI, a może po prostu wyzierająca z kątów nuda. Co by to nie było - pokonanie każdego kolejnego poziomu wymagało potwornego uporu.

Inna rzecz, że to wciąż jedyna gra, w której przemierzać można ulice Sopotu. Sopot tutejszy znaleźć można wprawdzie na mapie Marsa, ale...

09 Thorgal: Klątwa Odyna

CDA 8/03, gatunek: adventure, ocena: 7



Komiksowa seria „Thorgal" - dzieło duetu Van Hamme-Rosiński, to bez **wątpienia fenomen na skalę światową.** Nie tylko dlatego, że stanowi harmonijne połączenie elementów mitologicznych i nazwijmy je - historycznych, niebanalnych historii oraz fenomenalnej kreski, lecz także dlatego, że aż do roku 2003 nie było gry komputerowej z synem Thora i Aegira w rolach głównych. Niestety, nie sposób nie odnieść wrażenia, że dla legendy Thorgala byłoby lepiej, gdyby tej, która była, **wcale nie było.**

Thorgał: Klątwa Odyna to gra **niedorastająca do pięt** komiksowemu pierwowzorowi. Jest przygodówką oferującą przeciętne zagadki i klasyczną... nie, jednak po prostu przestarzałą koncepcję interfejsu w stylu point'n'click. Nie mogła się też podobać jej **oprawa graficzna**, zwłaszcza animacje. Słowem, otrzymaliśmy grę co najwyżej **przeciętną** (redakcyjni fani przygodówek mieli wątpliwości, czy EGM nie zawyżył ciut oceny), a nie tego przecież oczekiwaliśmy po interaktywnym Thorgalu. Syn Thora i Aegira - gwiezdne dziecko, naprawdę zasługuje na grę-gwiazdę swego gatunku.

Tomb Raider: Angel of Darkness

CDA 10/03, gatunek: platformówka 3D, ocena: 6+

10

Tomb Raider: Angel of Darkness. Szósta część sagi o Larze Croft - kobiecie-ze-stali. I zarazem temat-rzeka, budzący kontrowersje jak żaden inny. Po naszej recenzji z numeru 10 dostaliśmy dziesiątki listów, zwykle **zdecydowane veta** dla naszej oceny, a zdarzały się także szantaże, a nawet groźby. Piszący je nie potrafią zrozumieć, że tamta ocena nie bierze się stąd, że nie lubimy Lary. Przeciwnie, każdy z nas czuje wyjątkowość tej postaci, ma do niej jakąś słabość. Nie pojmują oni, że autentycznie żal nam, iż panna Croft zmuszona jest firmować gry tak **słabe**.

A przecież miało być tak pięknie. Tomb Raider: Angel of Darkness miał być nie tylko face-liftingiem poprzedniczek, lecz prawdziwym przełomem. Z zachowaniem przynależności do platformówek 3D miał zrywać z kojarzoną z nimi liniowością. Miał być grą **naprawdę dorosłą** - z mroczną fabułą, trudnymi decyzjami i niejednoznacznymi działaniami bohaterów. Słowem - miał być grą, w której znaleźć można coś więcej niż hormonalnie wybujałą panią C. Nie ukrywam, uwierzyłem w te zapewnienia. Chciałem wierzyć, że ludzie z Core Design nie muszą dla kilku funtów spieszyć się z wydaniem kolejnej identycznej gry. Wreszcie doczekałem się - Angel of Darkness zstąpił na ziemię. **Nowy? Nie. Lepszy? Nie. Dorosły? Skądże znowu.**

Tomb Raider: Angel of Dark- wyraźnie **niedokończona platformówka** w dawnym stylu. Z szumnych zapowiedzi nic właściwie nie pozostało, a pomysłów nowych – np. rozwoju cech, cóż – lepiej, by ich w ogóle nie było. Larą kieruje się jak ciężarówką na wstecznym - ciężko i bez gracji, męczące są niewidzialne ściany i konieczność milimetrowej precyzji, przeszkadza też kamera. Na domiar zaś złego nowy Tomb Raider jest po prostu **brzydki**, a przecież platformówki to idealny poligon doświadczalny dla nowych rozwiązań - wystarczy spojrzeć na leciwe już przecież Jak & Daxter i Kingdom Hearts na PlayStation 2 czy choćby znanego także na PC Raymana 3.

Przyczyn słabości Angel of Darkness doszukiwać by się można przynajmniej w **dwóch płaszczyznach**. Technicznej - Core Design gra tylko w Tomb Raidera, nie bacząc na to, że mijają lata i konkurencja wychodzi do graczy z cudownymi rozwiązaniami i po prostu nie potrafi zrobić **niczego lepszego**. Drugą jest arogancja Core i pewność, że Lara Croft ma tak mocną pozycję, iż nawet Tetris sygnowany logo Tomb Raidera sprzeda się w setkach tysięcy egzemplarzy. Nie ukrywam zatem, że cieszy mnie decyzja Eidosa o **odsunięciu Core** od operacji na żywej tkance Lary, a prace nad kolejnymi częściami tej gry podjęli twórcy serii Legacy of Kain - Crystal Dynamics. Wygląda na to, że w końcu - w roku 2004, przyjdzie nam zagrać w **prawdziwego nowego** Tomb Raidera.

Piraci z Karaibów

CDA 10/03, gatunek: RPG, ocena: 6+

11

Piraci z Karaibów, czyli Pirates of the Caribbean - wszyscy, którzy od czasu do czasu oglądają kina od wewnątrz, wiedzą już, o czym mowa. To film produkcji Jerry'ego Bruckheimera z Johnnym Depem, Geoffreyem Rushem i Keirą Knighley w rolach głównych. Pierwsza od czasów „Piratów" Polańskiego - udana! - próba przeniesienia akcji w XVIII-wieczne Karaiby. Naturalnie żaden tam „Ojciec Chrzestny" czy inni „Podejrzani", niemniej film, którego obejrzenie nie grozi apopleksją. Świetna, świadomie przeszarżowana kreacja Deepa-Sparrowa i wyśmienite efekty specjalne sprawiają, że nikt, kto go obejrzał, nie powinien żałować pieniędzy wydanych na bilet.

Jak to się jednak ma do gry o tym samym tytule, która zawitała na światowe rynki równocześnie z premierą filmu? Ano ma. Niestety. Bo gdyby nie on, być może dane by nam było poznać Sea Dogs II - sequel jednej z najciekawszych gier z Jolly Rogerem na maszcie. Wszystko dlatego, że do Akelli - rosyjskiego twórcy Age of Sail, Sea Dogs (w chwili obecnej pomagającej także przy Pirates of Burning Sea), a więc ludzi, którzy jak nikt inny wiedzą, co znaczy 'shiver my timbers' - przybyli wysłannicy z planu z propozycją **przerobienia Sea Dogs II w interaktywnych Piratów z Karaibów**. I tak też się, ze szkodą dla obydwu marek, stało.

Niestety, o czym wiedzą jedynie bywalcy na forum gry, zmieszczenie Sea Dogs II w pudełkach z tytułem Pirates of the Caribbean tak, by było gotowe na premierę filmu, wymagało **bezkompromisowych cięć** po funkcjach. Pamiętany choćby z Pirates! bezmiar Karaibów ograniczony tu został do 7 (!) wysepek, a walki na broń białą czy morzu - po opanowaniu techniki, a ściślej wykryciu błędów - stają się banalne (kojarzycie trik z „blokuj-cały-czas" i „sail-to"?). Właścicieli PC przerażał także **fatalny interfejs**. Jedynym, do czego nie sposób było się przyczepić, to śliczna **oprawa graficzna** - czy to na morzu, czy w dżungli.

Żal jednak przede wszystkim, że Sea Dogs II włoczone w formę Piratów z Karaibów przestało być tym, czym mogło się stać - morskim Morrowindem bądź trójwymiarowym Port Royale. Szkoda zresztą nie tylko Sea Dogs II, czyli potencjalnie znakomitej gry, ale także niezłego filmu, który zasługiwał na lepszą interaktywną wizytówkę. Pocieszmy się jednak - dwie (!) kolejne części przygód kapitana Jacka Sparrowa ponoć już w drodze, a i Akella pewnie przyjemnie zaskoczy nas czymś pirackim. Zatem nie zmuszajmy ich do spaceru po desce i nie wieszajmy na rei. Po prostu przeciągnijmy pod kilem i miejmy nadzieję, że zdołają w przyszłości zmyć białą plamę z czarnej, pirackiej opaski.

12 Lionheart

CDA 12/03 gatunek: RPG ocena: 5

I oto czasy najnowsze. I rozczarowanie **najbardziej bolesne** ze wszystkich dotychczasowych. Lionheart - role-play sygnowany logo Black Isle, gra nazywana Falloutem Fantasy okazuje się **marnym i wyraźnie nieskończonym klonem Diablo.**

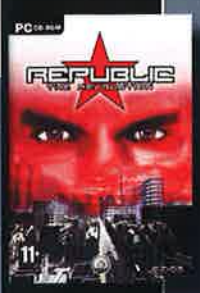
Lionheart: Legacy of the Crusader miało być roleplayem w stylu Fallouta - co do tego nikt, kto zapoznał się z zapowiedziami prasowymi, nie mógł mieć wątpliwości. Błogosławieństwo Black Isle - jedynych władców świata „opadu radioaktywnego", zastosowanie falloutowego systemu SPECIAL i wreszcie nazwa kodowa - Fallout Fantasy dawały nadzieję fanom zgasłego przedwcześnie Torna. Nie przeszkadzały nawet informacje, że faktycznym producentem Lionhearta jest Reflexive - twórcy niezbyt falloutowych i niezbyt roleplayowych Star Trek: Away Team i Zax: Kosmiczny Wojownik. Nie zastanawialiśmy się nad znaczeniem zwrotu „czas rzeczywisty", pojawiającego się z pewnymi obawami w czasie wywiadów z prasą. Słowem, nic nie było w stanie zepsuć nam dobrych humorów.

A jednak obyło się bez ofiary ze świnki-skarbonki. To dzięki wersji demonstracyjnej, która - na zgubę public relations Black Isle - pojawiła się na kilka dni przed premierą gry. Uświadomiła nam ona, jaka przepaść dzieli Lionheart od Fallouta. Niezła koncepcja magicznego średniowiecza - pomysł, by postaci gracza towarzyszyli Wielcy Ludzie - Shakespear, Cervantez, da Vinci itp., i niezłe dialogi przekreślone zostały przez **absurdalny** jak na rzekome role-playing poziom trudności walki (w patchu spowolniono tempo gry o prawie jedną trzecią) i... liniowość gry.

Co przy tym ciekawe, w grze wyraźnie wyznaczyć można punkt, w którym skończyła się inwencja i czas (a być może i kasa) Reflexive - mniej więcej w połowie następuje zwrot i gra zmienia się w **bezmyślną sieczkę**. Nic dziwnego, że nawet ci, którym początkowo gra się podobała, po przekroczeniu bramy Nowej Barcelony nagle milkli, a ich szeregi zaczynały się wykruszać. Do outra - wieńczącego banalną skądinąd misję ratowania świata - wytrwało niewielu. Fallout Fantasy okazało się tylko fantazją twórców i fanów pospołu.

13 Republic: The Revolution

12/03, gatunek: strategia, ocena: 7



Ponad 6 lat - prawdopodobnie **nowy rekord**, jeśli idzie o cykl produkcji gry komputerowej (nie liczymy Duke Nukem Forever, bo jesteśmy pewni, że takiej gry nigdy tak naprawdę nie było i nigdy nie będzie). Początkowo - jeśli nas pamięć nie myli, Republic: The Revolution miało być niczym więcej jak **ambitną przygodówką**, wraz z upływem czasu jednak zmieniło się w **political simę** - grę w życie. W przeciwieństwie jednak do popularnej serii duetu Maxis/EA - koncentrować się ona miała na życiu nie jednostek, a całego narodu dawnej republiki bloku wschodniego, a ściślej - jego trudnej drodze ku demokracji. Rozmach, a zarazem nieprawdopodobna szczegółowość świata gry dawać miały efekt w postaci rozgrywki zdolnej bawić przez lata.

Rzeczywistość, jak łatwo się domyślić, zweryfikowała zapowiedzi. Republic: The Revolution okazało się grą niszową i... przeciętną. Szybko też okazało się, że tak naprawdę jej akcja toczy się w trzech miastach, a nie całym państwie. To jednak nie koniec ograniczeń wolności - gra ma paskudny zwyczaj **prowadzenia gracza za rękę**, pozwalając mu co najwyżej wybierać z proponowanych alternatyw. Czarę goryczy dopełnił **uciążliwy interfejs i słaba oprawa graficzna** (latka poleciały szybciej, niż się zdawało PT Twórcom). Pewnie - prawdopodobnie, gdyby chcieli uwzględnić każdy z punktów listy features - upłynęłoby kolejne 6 lat. Nie zmienia to w niczym faktu, że Republic **nie jest tym, co nam obiecano.**

Kokomando to młody kogucik. Jeszcze do niedawna mieszkał sobie spokojnie w kurniku razem z ukochaną i przyjaciółmi. Jednak ostatnie wydarzenia zakłóciły tę sielankę.

KokoMANDO

Banda lisów-porywaczy napadła na kurnik i porwała kury!!! Szybka i dynamiczna akcja! Pełne 3D: obiekty, animacje, światła! Oryginalna, bajecznie kolorowa grafika! Poziomy główne i bonusowe. Wrogowie i przeciwnicy różnej maści, w tym

Bossowie na zakończenie etapów. Przeszkody naturalne i sztuczne. Mnogość broni: granatnik na jajka, kusza na zapałki, pistolet na wodę i wiele, wiele innych wynalazk

całkowicie po polsku

LK AVALON
www.lkavalon.com

ZAMÓWIENIA WYSYŁKOWE
tel: (17) 856 99 12
zakupy@lkavalon.com
www.lkavalon.com

tylko 49.90

NEED FOR SPEED™ UNDERGROUND

GATUNEK: WYŚCIGI

Allor

Ostatnie Need for Speed było - w porównaniu do genialnego Porsche - takim raczej niewypałem. Na szczęście w tym nowym po dwukropku dopisano 'Underground', a nie 'Hot Pursuit 3'. Twórcy z kolei, zamiast brnąć dalej w bagno nieudanych pościgów, zwrócili się w stronę nocnych wyścigów... w miastach.

Nieco informacji o tym tytule mogliście przeczytać w relacji z tegorocznego CampEA odbywającego się w Kalifornii, ale wtedy z grą można było obcować tylko przez kilkanaście minut, a poza tym widziało się w tym czasie jedynie to, co twórcy chcieli pokazać. Teraz dotarła do nas wersja beta, która - choć ukończona mniej więcej w 75% (dane EA), pozwala na znacznie dłuższe i co równie ważne - niczym nieskrępowane sam-na-sam. Jakie wrażenia? O tym już po śródtytule.

Schodzimy do podziemia

Podstawowym trybem w nowym N4S będzie - „ta dam!" - Underground, czyli tutejszy odpowiednik kariery: na start dostajemy trochę gotówki, kupujemy pierwszy wóz i hajda na miasto, w którym czekają wyścigi. Oczywiście niezupełnie legalne (czyli zupełnie nielegalne...), ale za to jakże malownicze. Noc, mokry asfalt, śmigające światła, zwolniony nocny ruch uliczny i czterech szaleńców, z których każdy chce być pierwszy na mecie. A choć mokry asfalt jest jedynie efektem graficznym i nie przekłada się na zachowanie się wozów, to i tak wrażeń jest aż nadto.

Jednak to tylko jeden z trzech głównych rodzajów „wyścigów". Poza szaleńczą jazdą we czterech, występującą zresztą w dwóch „smakach": krótsze trasy zamknięte, które pokonuje się kilka razy, oraz te dłuższe, ale otwarte i pokonywane tylko raz, jest tu jeszcze sprint po prostej z przeszkodami (Drag Race) oraz zabawa w ślizganie (**Drift Mode**).

W tym ostatnim punkty dostaje się za jak najdłuższe **zerwanie przyczepności kół** z nawierzchnią, jechanie po krótkich, za to pełnych ostrych zakrętów torach bokiem - ideałem jest tu pokonanie całego dystansu poślizgiem. Zresztą i Drag Race występuje w grze w nieco podrasowanej formie: bonusy za perfekcyjne zmiany biegów, utrudnienia na drodze czy zwykły ruch - i wozy wyjeżdżające z bocznych uliczek - do standardu przecież nie należą, ale za to jak to wszystko wpływa na ciśnienie krwi!

Za szybcy

Jest to pierwszy tytuł na PC, w którym tak obłędnie oddano prędkość! I nie chodzi jedynie o połączenie miejskiego ruchu i wyglądu ulic z odbijającymi się od asfaltu światłami - mistrzostwem jest tutaj kamera, która - w przeciwieństwie do innych gier, wraz ze wzrostem prędkości wpada w coraz większe drgania. Efekt wprost **niesamowity!** Wystarczyła tylko chwila testowania w domu, a już zostałem uznany przez "drugą połówkę" za nienormalnego.

Nie da się ukryć, że pod względem natężenia wrażeń na sekundę już w chwili obecnej Underground należy do ścisłej czołówki, a przecież jeszcze **nie wszystkie** efekty graficzne zostały do bety włączone. A dokładniej, kod większości z nich już jest, ale można je włączyć jedynie na trzech kartach graficznych (wszystkie ATI). W pełnej wersji jednak do szczęścia wystarczy dowolny akcelerator z obsługą shaderów. Czy gra pójdzie na kartach bez nich, jeszcze nie wiadomo, ale nawet jeśli tak - to bez wielu efektów nie będzie to już to samo, więc bez (przynajmniej) GeForce3 lub ATI 9100 i tak się nie obejdzie.

Efekty podczas „zwykłej" jazdy to i tak pikuś w porównaniu do tego, co się dzieje po doładowaniu silnika **podtlenkiem azotu** (zwłaszcza w przypadku ATI lub PS2, bo i taka wersja do redakcji dotarła) - to dopiero pełny odlot! Jak wejście w nadprzestrzeń w Gwiezdnych Wojnach. W polu asteroidów! Czy może politycznie poprawniej byłoby napisać: pełny odjazd. I to z jakim przyspieszeniem...

Nie można także nie wspomnieć o tym, co się dzieje w Drag Race'ie. Na pierwszy rzut oka w takich wyścigach „na wprost" nie ma nic specjalnego, ale... to trzeba po prostu zobaczyć. Tutaj kamera wręcz tańczy obłędnie, co - wraz z wielkimi wskaźnikami - sprawia wrażenie niemalże kosmiczne - **porównanie do lotu rakietą jest jak najbardziej na miejscu.** Różnice są tylko takie, że w kosmosie nie skacze się nad jadącymi pociągami ani nie unika „o gazetę" jadących z boku furgonetek. Tutaj jest to na porządku dzie... Wróć! Co najwyżej sekundowym, choć bliższe prawdzie byłoby ułamkowo sekundowym!

Ale (się) nie martwi

Graficznie Underground rozwala, uczucie prędkości wgniata w fotel i rozciapuje mu-

NfS: Underground

chy na goglach, ale wypadałoby napisać parę słów o samej jeździe czy stojącej za tym wszystkim fizyce. No i o grywalności - o tym, jak to wszystko wzięte do kupy sprawdza się w praniu.

A sprawdza się super - zastosowano tutaj **ulepszony engine z Hot Pursuit 2**, który może się spokojnie równać z dowolną inną samochodówką tego typu. Porsche, MB World Racing - w Underground wozy zachowują się równie dobrze. Dokładniej - zachowują się równie dobrze w czasie normalnych wyścigów, bo Drag Race i Drift Mode to już inna sprawa. W tym pierwszym zmienia się jedynie tory jazdy, więc zachowanie na zakrętach czy podczas hamowania nie gra żadnej roli.

Za to w Drift wszystko zależy właśnie od zachowania się przy wchodzeniu w zakręty. I wozy, nawet w tak ekstremalnych warunkach, sprawują się jak najbardziej wiarygodnie. Choć od razu trzeba też zaznaczyć, że tracą one przyczepność znacznie łatwiej niż w pozostałych trybach... tak jakby te zawody faktycznie rozgrywać się miały w deszczu, choć akurat **nie realizm, a grywalność** tego trybu jest dla twórców i testerów rzeczą najważniejszą.

W każdym razie miło mi zakomunikować, że mimo triku z przyczepnością iluzja rzeczywistości została zachowana i nawet wieloletni weterani nie powinni się poczuć zawiedzeni. Wyżej podpisany w żadnym względzie nie był.

Spojlery, bajery

Na koniec zostawiłem sobie tryb multi oraz kwestię **ulepszania wozu**. Najpierw o multi, bo na razie wiadomo o nim tylko tyle, że będzie dla czterech osób. I że poza samym ściganiem się będzie także umożliwiał przeprowadzanie wymiany albo sprzedaży posiadanych wozów czy ulepszeń. A to akurat wydaje się o tyle istotne, że część z nich będzie przydzielana losowo i nie będzie wcale pewności, czy uda nam się zdobyć wymarzony gadżet, grając jedynie solo.

Co by nie było, **ulepszanie wozu** sprawia tutaj równie wielką frajdę, co samo jeżdżenie nim. No, bo czego tutaj nie ma! O takich oczywistościach jak rasowanie silnika czy obniżanie i utwardzanie zawieszenia nie warto w ogóle pisać, choć np. montowanie instalacji z podtlenkiem azotu do standardowych ulepszeń z pewnością już nie należy. Mimo to w porównaniu z wymianą spojlerów, nadkoli, błotników, poszerzaniem osi, naklejeniem winyli, pomalowaniem czy zamontowaniem neonów wydaje się on taki... normalny. Ech, świetne wrażenie robi porównanie Celiki przed i po takim ekstremalnym tuningu, gdy z normalnego sportowego coupe robi się prawdziwy potwór! Oczywiście wszystko to kosztuje, ale od tego są nagrody przyznawane za zwycięstwa - by mieć za co się w tuning bawić.

Zresztą to nie tylko zabawa, bo od stylu jazdy i „odjazdowości" wozu zależy także wzrost naszego prestiżu - ma on zatem bezpośredni wpływ na postępy w grze.

Kiedy na mecie?

Gra powinna się ukazać na **tegoroczne święta**. W każdym razie beta wygląda całkiem nieźle, choć model uszkodzeń, powtórki z kraks (czołówki są w końcu bardzo malownicze) tudzież co fajniejsze manewry (loty nad otwartym mostem to tutaj nic nadzwyczajnego), a także ekonomia trybu Underground są jeszcze ciągle dopieszczane. Tak samo efekty graficzne i stabilność.

Nie zmienia to jednak faktu, że do końca tych prac jest już bardzo blisko, a z tego, co już widać i co można było sprawdzić naocznie, zanosi się na **niezły hit**. Nowe Need for Speed ma ogromne szanse odnieść równie wielki sukces co Porsche, zacierając tym samym liche wrażenie pozostawione przez Hot Pursuit 2. Bo choć jeździ się tu tylko w miastach i tylko w nocy, tak mocnych wrażeń z jazdy, tak dobrej oprawy graficznej i tak rozbudowanych opcji tuningowych jeszcze żadna samochodówka na PC nie oferowała.

A grywalność wcale nie zostaje za nimi w tyle.

Need for Speed: Underground
Producent: Electronic Arts

Numer specjalny - ale Gamewalker tradycyjny (może poza nieco odjechanymi ankietami). Zrobiliśmy to z przekory, bo uważamy, że w GW co miesiąc jest specjalnie ;), więc nie będziemy specjalnie stawać na głowie z okazji nr XIII. Bawcie się dobrze!

GAME WALKER

STATYSTYKA: ZRECENZOWANO 16 GIER (NE LICZĄC KASZANKI), W TYM...
TPP/AKCJA - 4 PRZYGODOWA - 1 FPS - 3 STRATEGIA - 2 SPORTOWA - 2 HORROR - 2 SIM - 2

Apocalyptica

Gatunek: TPP
Podobne do: listonosza, ale oczka po mamie ;)
Wymagania: P 3 700 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 32 MB, Win 9x/00/ME/XP
Ocena: 7
Autor recenzji: CormaC
Internet: http://www.apocalyptica.net
Testowane na: Duron 1.6@2.0, 256 MB DDR, Radeon 8500LE (po zmniejszeniu do medium jakości tekstur i detali postaci grało się przyjemnie w 800 x 600, a gra nadal wyglądała świetnie)
Demo: dostępne w Sieci
Strona: 86

Od autora: Gra w sumie całkiem sympatyczna, osadzona w ciekawych realiach, z akcją tak skondensowaną, że czasem nie widać, co się dzieje. Oprawa graficzna na bardzo wysokim poziomie, niektóre etapy mają naprawdę rewelacyjny design. Niestety słaby tryb singleplayerowy przypominający online'ówkę z botami - stosunkowo szybko się nudzi. Potrafi też irytować nawalające AI drużyny gracza. Mimo tych wad gra idealna na półgodzinny seans odstresowujący.

Smuggler: Jeśliby grywalność była taka jak grafika, pewnie bym się skusił. A wymagania sprzętowe ma, że hej...
Mac Abra: W multiplayu może być niezła, w singlu jest to po prostu nawalanka z doczepioną i na siłę „upompatyczniona" fabułą. Nie dla mnie.
Allor: Widziałem demko i... wystarczy. Gra zdecydowanie nie dla mnie.
Foch: Ej no, nie oszukujmy się - po prostu ostra nawalanka dla dużych chłopców, ale zrobiona jest naprawdę solidnie, a takich gier na piecu brakuje. Także dorzuciłbym plusika.
Czarny Iwan: Dla rzeźników, którzy uwielbiają własny fach. Jak dla mnie, ekstra.
gem: Można chyba było lepiej zrealizować wizję Nu-Hadesu... Mniej akcji, więcej klimatu, anyone?
CormaC: I dokładnie za zmarnowanie tego Nu-Hadesu i klimatu nie postawiłem wyższej oceny. Szkoda, szkoda...
Eld: Oh, sehr gut!

Black Mirror

Gatunek: przygodowa
Autor: EGM
Ocena: 9
Podobne do: Gabriel Knight's
Wymagania: P 400 MHz, 64 MB RAM, akcelerator 8 MB, Win 9x/00/ME/XP
Testowane na: P3 1800 MHz, 256 MB RAM, GF4Ti4200 (wiadomo - żadnych problemów)
Internet: www.adventurecompanygames.com
Demo: 03/2003
Strona: 56

Od autora: Klasyczna w formie i treści przygodówka, z odpowiednio pozakręcaną fabułą, w której jest sporo z horroru, mimo że nie ma ani demonów, ani wampirów, ani żadnych innych stworów z dna piekieł. Wymaga jednak dobrej znajomości angielskiego, choć mam nadzieję, że ktoś ją spolszczy.

Mac Abra: Po czesku nazywało się toto 'Posel smrti', czyli „Posłaniec śmierci", a nie „Poseł śmierdzi", jak to przetłumaczył pewien redakcyjny poliglota. Poza tym gra jest faktycznie niezła - dla fanów myślenia i kombinowania rzecz obowiązkowa.
Czarny Iwan: Dobrze się przy tym śpi...
CormaC: Bo chyba nie próbowałeś nigdy czytać podręcznika do Polityki Ekonomicznej... ;)
Eld: To Odyn umie czytać? Wunderbar!
gem: Jak to jest, że co przygodówka, to EGM i 9/10?
Allor: Najwidoczniej standard przy przygodówce to właśnie 9 - po prostu kolejna bezbłędna, niczym się niewyróżniająca przygodówka - i tyle. ;)

Allor

- **Co byś zrobił z $1 mln znalezionym na ulicy:** mieszkanie, samochód, podróż dookoła świata... a tak serio to tylko dwa pierwsze ;) i jeszcze nowy PC do Half-Life'a 2, Xbox dla KOTOR-a i rajdowy fotel do Gran Turismo 3 (na PS2)... chociaż wakacje też by się przydały... czyli po prostu - nie wiem. :)
- **Jak często łamiesz własne zasady:** staram się ich nie łamać, choć jeśli najbliżsi mieliby przez to cierpieć, wybieram bliskich.
- **Który z 7 głównych grzechów popełniasz najczęściej:** pewnie ten z jedzeniem, choć brzuszka się jeszcze nie dorobiłem.
- **Z jakich powodów nie zostałeś mnichem:** bo „mnichostwo" jest stanem nienaturalnym. Który zdrowy facet chciałby zamieszkać do końca życia z innymi facetami?
- **Za co lubisz nałogi:** hm... za to, że są takie przyjemne?
- **Największy życiowy błąd:** póki co nie ma jeszcze takiej rzeczy, która odbijałaby mi się nocnymi koszmarami. I mam nadzieję, że tak zostanie.
- **Ile razy zwątpiłeś w siebie:** trochę tego było, ale były to zwątpienia chwilowe, dotyczące konkretnej sytuacji - takie całościowe zwątpienie jeszcze mnie nie dopadło.

Call of Duty

Gatunek: FPS
Podobne do: Medal of Honor
Wymagania: P3 700 MHz, 128 MB RAM, 32 MB akcelerator z T&L, Win 9x/00/ME/XP
Ocena: 9
Autor recenzji: Mac Abra & Eld
Internet: http://www.callofduty.com/
Strona: 96
Demo: 12/03
Testowane na: A1700+, GF4, 512 MB RAM, Win 98 (zero problemów)

Od autorów: Doskonałe, choć ciut za krótkie i liniowe. Multiplayer przeciętny, ale walki w singlu, gdy wraz z oddziałem szturmujemy wrogie pozycje, rozkładają na łopatki. Medal of Honor jest przy tym malutki... Aha, słuchać na mocno rozkręconych głośnikach, najlepiej minimum z 4 kolumnami.

Smuggler: Ukończyłem w ok. 10 h. I co teraz? Czemu takie krótkie? Dajcie dodatek albo sequel, tylko szybko!
Czarny Iwan: Ja sobie dawkuję po pół godzinki dziennie - będę miał na dłużej. ;)
Allor: Gra super! Owszem, dość krótka, ale są jeszcze wyższe poziomy, na których także warto grę ukończyć.
Hut: Erm... właśnie instaluję. Ale już mi się podoba... w końcu widziałem superdemko.
Qn`ik: Rewelacyjny klimat. Co prawda, to gra „na jeden raz" (wszystko jest w niej oparte na skryptach), ale wciąga jak dobry odkurzacz.
gem: Kamień milowy na drodze rozwoju first-person shooterów. Jest w nim wszystko, czego zabrakło w Medal of Honor: Allied Assault (m.in. sens ;]). No a ten dźwięk!...
Eld: Singiel bezkonkurencyjny, choć nie obyło się bez buraków w stylu MOHAA. Tym niemniej ci faceci rządzą, jeśli chodzi o tryb single. Szkoda, że multi jest tak słabe... Jahaa!

CormaC

- **Co byś zrobił z $1 mln znalezionym na ulicy:** no przecież bym zwrócił, bo jak inaczej można postąpić? ;)
- **Jak często łamiesz własne zasady:** jak często łamię co?
- **Który z 7 głównych grzechów popełniasz najczęściej:** najprzyjemniejszy :>
- **Z jakich powodów nie zostałeś mnichem:** mam problemy z samobiczowaniem i umartwianiem się. No i ten ccc...ccc...celi... nawet przez gardło nie chce mi przejść to słowo. ;)
- **Za co lubisz nałogi:** nie mam żadnych i za to je lubię.
- **Największy życiowy błąd:** popełnienie największego życiowego błędu.
- **Ile razy zwątpiłeś w siebie:** szkoda czasu na wątpienie - tyle grzechów głównych czeka, muahaha.

Czarny Iwan

- **Co byś zrobił z $1 mln znalezionym na ulicy:** oddał na PCK.
- **Jak często łamiesz własne zasady:** niekiedy.
- **Który z 7 głównych grzechów popełniasz najczęściej:** doliczyłbym ósmy - granie bez opamiętania.
- **Z jakich powodów nie zostałeś mnichem:** bo nie noszę sukienek.
- **Za co lubisz nałogi:** nie lubię.
- **Największy życiowy błąd:** jeszcze przede mną.
- **Ile razy zwątpiłeś w siebie:** tysiące.

El General Magnifico

- **Co byś zrobił z $1 mln znalezionym na ulicy:** kiedyś już znalazłem, ale banknot był jakiś podejrzany. Widzieliście milion z trzema zerami? Wy... rzuciłem.
- **Jak często łamiesz własne zasady:** pierwszą moją zasadą życiową jest, że nie mam zasad, których nie można czasami złamać. Nie wiem tylko, czy można złamać pierwszą.
- **Który z 7 głównych grzechów popełniasz najczęściej:** nieumiarkowanie w piciu. Piję mleko i jestem wielki.
- **Z jakich powodów nie zostałeś mnichem:** nie lubię się ubierać jak transwestyta.
- **Za co lubisz nałogi:** jak to za co? Czym bez nich byłoby życie?
- **Największy życiowy błąd:** opuszczając matczyne łono czułem, że to się źle skończy... Ale nie mogłem się oprzeć.
- **Ile razy zwątpiłeś w siebie:** nigdy w siebie nie wątpię. Choć nieliczni, ale wypróbowani przyjaciele wciąż mi usiłują udowodnić, że moja niezachwiana wiara w siebie jest absolutnie bezpodstawna.

Commandos3: Destination Berlin

Gatunek: strategia
Autor: Pepin Krootki
Ocena: 7
Podobne do: Shadow Company, Commandos 2 :)
Wymagania: Win 98SE/2000/XP, PIII 700, 128 MB RAM, akcelerator 32 MB, 2 GB wolnego miejsca na dysku
Testowane na (i wrażenia): AthlonXP2.1, 512 MB RAM, Radeon 9200 128 MB (generalnie płynnie, lecz momentami robiło się wielce nieprzyjemnie)
Ineternet: commandosgame.com
Demo: DVD 12/03
Strona: 64

Od autora: Jeśli przeszliście poprzednie dwie części, na trójkę szkoda czasu. Wygląda na to, że panowie z Pyro Studios spoczęli na laurach. W każdym razie osłabł już w nich „zapał rewolucyjny". Może i mają rację? Oni już raz dokonali przełomu w grach, teraz niech się inni starają...

Mac Abra: Jeśli jest coś, czego nie lubię w sequelach, to wolty, czyli gwałtowne zmiany idei gry w jednym z kolejnych odcinków - vide cykl X-Com, Warlordsitd. Commandos dołączył do tej grupy, choć na szczęście „ulepszenia" nie zdołały całkiem zabić tego, co w Commandosach cenilem. Zatem - grać się da, choć nie wydawałem w tym czasie porykiwań pełnych błogości.
gem: Desperados wciąż lepsze...
Allor: ...nawet w Robin Hooda grało się - dzięki nieczęsto goszczącemu na monitorach klimatowi - fajniej.
Eld: Commandos is weaken!
Smuggler: Raczej 'are', bo commandos to liczba mnoga od commando. Ależ mądry jestem. :)))

FIFA 2004

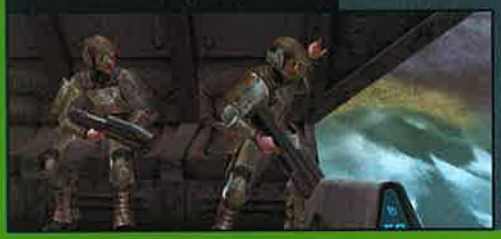
Gatunek: sportowa
Podobne do: zgaduj zgadula!
Wymagania: P3 600 MHz, 64 MB RAM (128 MB dla Win XP/2000), akcelerator 16 MB, 8xCD-ROM/DVD-ROM, Win 98/ME/XP/2000
Ocena: 8
Autor recenzji: Eld
Internet: www.ea-sports.com
Testowane na: P 1,3 GHz, 256 MB RAM, GeForce 4, Win 98 (wbrew pozorom płynnie, po prostu ta gra sama w sobie nie jest zbyt szybka...)
Demo: 13/03
Strona: 60

Od autora: Parę naprawdę efektownych nowości, ale ogólnie krok w tył. Trochę to wszystko za bardzo taktyczne i pozbawione ikry. Za dużo symulacji, za mało akcji.

Smuggler: FIFA... aha. Dajcie inną grę. :)
Mac Abra: Przesadzasz. Da się grać.
Smuggler: Może i się da - ale na szczęście nie trzeba. :)
Czarny Iwan: Podobno jest nowa kolekcja spodenek Ronaldo! ;)
gem: Jeśli mowa o Ronaldo... Widziałeś jego żonę? ;P
Allor: Widziałem na PC, widziałem na konsoli... i niestety bez pada, nawet na PC, się nie obejdzie. Ale gdy już się go ma, można super pokombinować!
Hut: No, chyba że widziałeś PES3 na PlayStation. W zeszłym roku byłem za FIFĄ, wersja 2003 bardzo mi się podobała, ale w tym roku - jeśli chodzi o piłkę nożną, jest tylko jeden król - Pro Evolution Soccer 3. I będzie na PC.
Eld: Jawohl! Wypada mnie się tylko zgodzić z przedmówcą. Demo PES3 wymiata...

Halo: Combat Evolved

Gatunek: strzelanka
Podobne do: innych FPS-ów
Wymagania: procesor 933 MHz, 128 MB RAM, Win 98/Me/2k/XP, akcelerator z 32 MB
Ocena: 8
Autor recenzji: Allor
Internet: http://halo.bungie.net/
Testowane na: AMD XP 2000+, 256 MB RAM, GeForce 4800, Win 98 (zazwyczaj było ok. [przy pełnych detalach w 800 x 600], ale niekiedy gra i tak mocno zwalniała)
Demo: CDA 13/03
Strona: 52



Od autora: Gra - mimo dwuletniego opóźnienia, ciągle bardzo dobra, choć niestety zmiany w porównaniu do Xboxa tyczą się tylko trybów multi, a wymagania sprzętowe urosły, że ho, ho!

Smuggler: Pomijając to, że ostatni etap jest na czas, czego nie cierpię, a wszystkie budowle w środku są właściwie identyczne, gra jest naprawdę fajna.
Foch: Naprawdę, naprawdę, naprawdę fajna. Halo wciąga - uważajcie!
Mac Abra: Zaliczyłem Call of Duty i właśnie kończę Halo. To są dwa FPS-y, które warto mieć, gdy interesuje cię walka w zespole (szkoda, że w Halo często odłączamy się od oddziału).
Czarny Iwan: Te etapy, w których się odłączamy, dla mnie, są najlepsze - generalnie, warto zagrać.
gem: Wyśmienita giera! Na Xpudle grało się lepiej, ale i na PC nie sposób źle się bawić.
Eld: v54! Hallo!

NHL 2004

Gatunek: sportówka
Podobne do: do Enemy Territory... żartowałem!
Wymagania: P3 700 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 32 MB, 8xCD-ROM/DVD-ROM, Win 98/ME/XP/2000
Ocena: 9
Autor recenzji: Eld
Internet: http://www.easports.com
Testowane na: nie wiem, grałem w DTP, a oni mają takie smoki, o jakich nam się nigdy nie śniło. Śmigało, że aż miło!
Demo: 12/03
Strona: 58

Od autora: NHL wróciło do domu - wypadałoby zażartować. Znowu mamy do czynienia ze starym dobrym hokejem w szybkim tempie i ze świetnymi akcjami. Symulacja najwyższych lotów.

Smuggler: Najbardziej w tym wszystkim podobały mi się walki na pięści, NHL Kombat - może bym kupił. Jako symulator hokeja - nie dla mnie.
Czarny Iwan: Uprawiam se... hokej na trawie. Czekam na taki symulator!
Allor: Wolę piasek z wodą w stanie płynnym (i siatkówkę plażową - zwłaszcza patrzeć i zwłaszcza na zawodniczki). Ale jeśli chodzi o hokej, faktycznie wygląda super, więc jak ktoś lubi...
gem: Spalony na niebieskiej!!! (Nie mam bladego pojęcia, co to znaczy, ale brzmi świetnie!) ;D
Eld: Mniej więcej to samo, co mina postawiona pod murem na oazie. Już jesteś w ogródku, a tu KABOOM!

Nosferatu: The Wrath of Malachi

Nosferatu: The Wrath of Malachi
Gatunek: FPP/horror/shooter
Podobne do: Alone in the Dark, Resident Evil
Wymagania: P3 700 MHz, 128 MB RAM, 32 MB akcelerator 3D
Ocena: 8+
Autor recenzji: Czarny Iwan
Internet: http://www.nosferatu-game.com/
Testowane na: A1700+, GF4, 512 MB RAM, Win 98 (najmniejszych problemów)
Demo: dostępne w Sieci
Strona: 92

Od autora: Ta gra ma przede wszystkim klimat i atmosferę prawdziwego strachu, przerażenia, które jeżą włos na głowie. Graficznie nie jest najwyższych lotów, ale wygląda porządnie i nie drażni babolami. Po prostu rzetelny tytuł.

Smuggler: Z oceną grafiki się zgodzę, z klimatem - nie do końca. Może nie poczułem bluesa - ale dla mnie, za wiele tu łażenia, za mało grozy. Ale też nigdy nie bałem się na filmach o wampirach... Dałbym 7.
gem: Wrażliwym zalecamy pampersy.
Foch: Ale ze skrzydełkami czy bez?
Allor: Lepiej bez, bo jeszcze za daleko odlecisz.
Eld: Panzer Odyna doda ci skrzydeł. ;)

Max Payne 2: The Fall of Max Payne

Gatunek: Akcja/TPP
Podobne do: Max Payne, Enter the Matrix
Wymagania: 1 GHz P3/Athlon 256 MB RAM, Win 98/ME/2000/XP, akcelerator 32 MB z T&L
Ocena: Qnik - 6 i Ghost - 8, czyli: 7
Autorzy recenzji: Qn'ik & Ghost
Internet: www.maxpayne2.com
Strona: 72
Demo: ni ma, a miało być
Testowane na: Athlon 2200 XP, 1 GB RAM, GeForce 4 Ti (wszystko pięknie, ale dlaczego brakuje efektu luster?!)

Od autora: Zdania co do tej gry były bardzo podzielone. Większość redakcji zawiodła się na najnowszym Payne'ie - jedynie Ghost okazał się jego entuzjastą. Krótko mówiąc - Max Payne 2 powinien się raczej nazywać Max Payne 1,5.

Smuggler: Otóż to. Naprawdę byłem zdumiony, czytając entuzjastyczne wypowiedzi i recenzje w Necie. MP to naturalnie fajna gra, ale tak naprawdę to kopia pierwszego Maksa - wiem, fabuła inna (trudno że była ta sama) itd., itp. I tak mam jednak wrażenie, że drugiego MP zrobiono „bo trzeba", bez sensownego pomysłu na to, czym ta gra powinna być.
Mac Abra: Zaplątałem się gdzieś w środku gry, odłożyłem ją na parę dni - i jakoś nie mam chęci do niej wracać. Wolę Halo i Call of Duty. To chyba wymowne?
Czarny Iwan: Powinno być Max Payne 1,5 - mimo to nie mam większych zastrzeżeń - grało się świetnie.
gem: Ale krótko. Nie wydam stówy na grę na 8 godzin. Innymi słowy, power - 8, eco - 3.
Allor: Jeśli ktoś lubi odgrzewane kotlety, polecam. Ale że fajnych gier ostatnio nie brakuje, proponuję rozejrzeć się za czymś lepszym.
Hut: Powiem krótko - po prostu się nie znacie. Max 2 wygląda lepiej od Maksa 1, chodzi bosko, nawet na słabym sprzęcie. Jest krótki, ale intensywny jak dobry film. A poza tym, to cudowna opowieść o miłości. Kręcicie nosami, bo jesteście malkonten-tam-ten-teges czy jak to się tam mówi. Nie lubię was, ot co!!!
gem: No, tom się przejął... :P
Eld: Lipa... aczkolwiek ładnie wydana. Powiem tak, nie rozumiem, czemu ludzie kupują takie badziewia jak Max 2, ale kupują. W przeciwieństwie np. do NOLF-a.
Smuggler: Wcale mnie nie dziwi, że nie rozumiesz. :) Pocieszę cię, że ja tego, o co pytałeś, też nie rozumiem.

Eld

- **Co byś zrobił z $1 mln znalezionym na ulicy:** spłacił długi, które rosną od czasu zmiany barw klubowych (cytat: „k***, a miało być tak pięknie")
- **Jak często łamiesz własne zasady:** dość często, od kiedy mam na koncie wielkie 0 (czytaj: kiedyś brzydziłem się pożyczaniem kasy, teraz robię to ciągle)
- **Który z 7 głównych grzechów popełniasz najczęściej:** nie wiem, co to jest te 7 grzechów, więc się nie wypowiadam.
- **Z jakich powodów nie zostałeś mnichem:** kobiety.
- **Za co lubisz nałogi:** nie mam nałogów, to drogie hobby.
- **Największy życiowy błąd:** było ich tak wiele...
- **Ile razy zwątpiłeś w siebie:** kto wymyśla tak durne pytania? [Czytelnicy – Smuggler.]

gem

- **Co byś zrobił z $1 mln znalezionym na ulicy:** roztrwoniłbym na uciechy doczesne. Łatwo przyszło, łatwo poszło.
- **Jak często łamiesz własne zasady:** moje własne? To ja mam jakieś? Zresztą - i tak wszystkiemu winne są kobiety.
- **Który z 7 głównych grzechów popełniasz najczęściej:** zazdrość. ;]
- **Z jakich powodów nie zostałeś mnichem:** bo nie. Ale za to zawsze chciałem zostać przeoryszą w jakimś miłym żeńskim klasztorze na uboczu (zwłaszcza zamku Anthrax z „Graala"). ;)
- **Za co lubisz nałogi:** innymi słowy, za co lubię kobiety? Bo są!
- **Największy życiowy błąd:** urodziłem się w Polsce. Z drugiej strony - tu urodziły się te wszystkie Polki.
- **Ile razy zwątpiłeś w siebie:** zwykle wątpię w siebie przy 11 powtórzeniu. ;P

Silent Hill 3

Gatunek: survival horror
Podobne do: Alone in the Dark, Silent Hill
Wymagania: P3 700 MHz, 128 MB RAM, 32 MB akcelerator 3D
Ocena: 8
Autor recenzji: gem
Internet: www.konami.com/silenthill3
Testowane na: 1,8 GHz, GeForce 4200 128 DDRAM, 512 MB RAM, Win XP
Demo: 13/03
Strona: 88

Od autora: Trzecia część najbardziej klimatycznego survival horroru na naszym świecie. Pierwsza przygotowywana z myślą o PC. Niestety jest jakby mniej przerażająca niż poprzednie, a i zrozumienie fabuły wymaga znajomości pierwszego Silent Hilla. Mimo wszystko - warto poznać.

Allor: Skoro wymaga znajomości pierwszego SH, to po kiego wydano to na PC?
Smuggler: Ech, przy dwójce miałem duszę na ramieniu, w trójkę pograwałem, chrupiąc chipsy - już nie to stężenie grozy.
CormaC: Może już się „zużyłeś", po prostu. ;P
Mac Abra: Nie grałem w jedynkę, więc faktycznie nie wszystko, co działo się w warstwie fabularnej, było dla mnie zrozumiałe. Nie mogli choć w intrze streścić pierwszej części?
gem: Nie baldzo. Bo to sildet. :P
Hut: Szkoda, że taka laseczka w takiej smutnej i mrocznej grze się pojawia. Heather mogłaby być ukrytą postacią np. w nowej Lili. Ja jestem za!
Czarny Iwan: Giera wsysa, chociaż „dwójka" zrobiła na mnie niegdyś o wiele większe wrażenie.
Eld: Mordercą i tak jest ogrodnik. Tak – ten, co popołudniami gra w ET. ;)

Z serii CDA Next Generation:
Tiges 2 - czyli Maks. i jego zabawki.

SimCity: Godziny Szczytu

Gatunek: sim
Ocena: 8
Podobne do: SimCity, Transport Tycoon
Wymagania: P2 500 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 32 MB
Testowane na: 1800 MHz, 256 MB RAM, GF4Ti4200 (jechało bez żadnych korków, czerwonych świateł i wypadków, cały czas na „zielonej fali". Dodatek ewidentnie poprawia kod źródłowy podstawowej wersji SimCity 4, więc z add-onem całość śmiga szybciej)
Internet: http://www.eagames.com/official/sc4/rushhour/us/rh_home.jsp
Demo: brak
Strona: 91

Od autora: Dodatek do SimCity 4 to zacny i dla wszystkich fanów tej gry pozycja właściwie obowiązkowa - tyle tylko, że trudno się pozbyć wrażenia, iż to wszystko mogłoby już być w normalnej wersji gry. I tak polecam - tym bardziej że cena niska.

gem: Godziny Szczytu? Znaczy się - spaliny, klaksony i bluzgi?
Foch: Nie... To są Godziny Szczytu - 150 zł za jedną... He, he, he...
Allor: To w końcu szczytu czy też przygotowań i dochodzenia do niego?
Smuggler: Powtórzę własny dowcip z AR - nie szczytowałem przy tym.
Mac Abra: Ja też nie, ale czułem miłe podniecenie. Fajna gra.

Sims: Abrakadabra

Gatunek: sim
Ocena: 8+
Podobne do: innych dodatków Sims?
Wymagania: P2 450 MHz, 128 MB RAM, 1120 MB HDD, akcelerator 4 MB
Testowane na: 1800 MHz, 256 MB RAM, GF4Ti4200 (śmigało psiejsko-czarodziejsko, jednak przy tych wymaganiach sprzętowych, gdyby gra chodziła inaczej - byłaby to hańba!!!)
Internet: http://www.thesims.com
Demo: brak
Strona: 80

Od autora: Zwariowany dodatek do The Sims - to dla twórców dodatków rzut na taśmę (ostatni oficjalny add-on) i widać, że chłopaki poszli na całość. Jeśli jesteś w stanie zaakceptować magię w świecie Sims, Abrakadabra autentycznie cię oczaruje, bo to świetne, bogate w nowinki rozwinięcie podstawowych Simsów.

Mac Abra: Dodatek nr 3678947. Dziękuję po raz 3678947 - nadal tego nie trawię i nie rozumiem, co ludzie w tym widzą.
Smuggler: A zna ktoś zaklęcie powstrzymujące robienie zbyt wielu dodatków do jednej gry? Z chęcią kupię.
gem: Skąd pewność, że to ostatni? Jest przecież jeszcze tyle możliwości. Wyobraźcie sobie tylko: Sims: ekspress do kawy 2. Sims: policjant-ekshibicjonista. Sims: ozdoba trawników...
Allor: Na te dodatki trzeba będzie pewnie poczekać do czasu wydania dwójki.
Eld: Wielki, olbrzymi megapaw!

Ghost

- **Co byś zrobił z $1 mln znalezionym na ulicy:** no cóż, nie jestem samarytaninem. Wydałbym na siebie i własną rodzinkę. Samochód przede wszystkim.
- **Jak często łamiesz własne zasady:** niektóre nigdy lub prawie nigdy, inne wręcz notorycznie.
- **Który z 7 głównych grzechów popełniasz najczęściej:** każdy po trochu, choć łakomstwo to chyba w największym stopniu.
- **Z jakich powodów nie zostałeś mnichem:** nie lubię monotonii, nudy i jestem ateistą.
- **Za co lubisz nałogi:** bo dają mi te przyjemniejsze chwile życia. ;)
- **Największy życiowy błąd:** jest kilka rzeczy, które były moimi bardzo dużymi błędami życiowymi, ale szczegóły pozwolę sobie ominąć milczeniem, czyli krótko, sorry... ale nie wasza sprawa.

Ile razy zwątpiłeś w siebie: mam to za każdym razem, gdy czeka mnie jakiś egzamin, sesja, trudna decyzja.

Hut Sędzimir

- **Co byś zrobił z $1 mln znalezionym na ulicy:** pojechał na Kubę i do Brazylii.
- **Jak często łamiesz własne zasady:** co weekend.
- **Który z 7 głównych grzechów popełniasz najczęściej:** staram się żadnego. Pamiętam o ofiarach Johna Doe.
- **Z jakich powodów nie zostałeś mnichem:** bo łamię właśnie zasady co weekend.
- **Za co lubisz nałogi:** za to, że jest z nimi fajnie. Przynajmniej z tymi moimi...
- **Największy życiowy błąd:** szczerze to nie wiem... Może trzeba było zostać mnichem?
- **Ile razy zwątpiłeś w siebie:** kilka, ale ponieważ ogólnie staram się nie smucić, nie powątpiewać i nie narzekać, zawsze starałem się wziąć w garść i dalej atakować. I zazwyczaj się udawało!!!

Mac Abra

- **Co byś zrobił z $1 mln znalezionym na ulicy:** szybko oddałbym mafii, zanim ona zaczęłaby się zastanawiać, kto pod... jej pieniądze. Bo w to, że znalazłem je na ulicy, na pewno by nie uwierzyli. A wy byście uwierzyli?
- **Jak często łamiesz własne zasady:** częściej niż bym chciał.
- **Który z 7 głównych grzechów popełniasz najczęściej:** nie powiem ani słowa bez obecności mego spowiednika.
- **Z jakich powodów nie zostałeś mnichem:** z takich samych powodów, dla których nie zostałem np. oblatywaczem samolotów - to nie dla mnie.
- **Za co lubisz nałogi:** a kto powiedział, że lubię? Nie cierpię, gdyż przypominają mi, że mam zbyt słabą silną wolę.
- **Największy życiowy błąd:** zrobiłem ich w życiu mnóstwo i nie wiem, który jest największy.
- **Ile razy zwątpiłeś w siebie:** straciłem rachubę w okolicach pierwszego miliona.

Smuggler

- **Co byś zrobił z $1 mln znalezionym na ulicy:** szybko podniósł i jeszcze szybciej schował. :)
- **Jak często łamiesz własne zasady:** najpierw trzeba je mieć!
- **Który z 7 głównych grzechów popełniasz najczęściej:** żadnego nie wyróżniam, popełniam je wszystkie po równo.
- **Z jakich powodów nie zostałeś mnichem:** nie lubię sekretów (mnicha) i wstawać wcześnie rano. A celibat to już w ogóle...
- **Za co lubisz nałogi:** zależy – jakie, np. nałóg do szkockiej whisky lubię za to, że od czasu do czasu mogę dzięki niemu potraktować moje kubki smakowe niewielką porcją szlachetnego bursztynowego płynu, z bardzo niewielką domieszką źródlanej wody.
- **Największy życiowy błąd:** nie urodziłem się w rodzinie Billa Gatesa?
- **Ile razy zwątpiłeś w siebie:** raz - ale od momentu urodzenia aż po tę chwilę.

UFO: Decydujące Starcie (Aftermath)

Gatunek: strategia
Podobne do: UFO: Enemy Unknown, XCOM: Apocalypse
Wymagania: P2 500 MHz, 64 MB RAM, akcelerator 32 MB, Win 98/Me/2000/XP
Ocena: 8
Autor recenzji: gem
Internet: www.ufo-aftermath.com
Testowane na: 1,8 GHz, GeForce 4200 128 DDRAM, 512 MB RAM, Win XP
Demo: dostępne w Sieci, także w wersji PL
Strona: 76

Od autora: Nie da się ukryć - nie jest to stare dobre UFO. Nie sposób jednak zarazem zaprzeczyć, że Decydujące Starcie - przy braku uprzedzeń - okazuje się grą bardzo dobrą (w wersji 1,2). Gęsty klimat postapokaliptycznego świata, ogromna liczba technologii i broni oraz ciekawy system walki (czas rzeczywisty z wszechmocną aktywną pauzą) sprawiają, że dzieło Altar godne jest polecenia fanom gier tego typu.

Mac Abra: Dooobre, choć i tak pierwszy X-Com rządzi bezapelacyjnie. Może w końcu ktoś by zrobił jego remake tak, by grafa była w SVGA i lubiło się to z Windows? Kupiłbym bez wahania. Najnowsze UFO też kupię bez wahania, ale z ciut mniejszym entuzjazmem.

gem: Może Sid i jego Firaxis? To oni mają teraz prawa do XCOM.
Allor: To czemu do „piiiiii" tego jeszcze nie zrobili!? Mamy czekać na przyjaciół zza Buga?
Eld: Gem się jara, więc musi być niezłe...
Smuggler: Chcesz powiedzieć, że skoro Gem się jara - to Obcy mają w grze TIE-Fightery?

Sinbad: Legend of the Seven Sea

Gatunek: TPP/zręcznościowa
Podobne do: Kaan: Barbarian's Blade
Wymagania: P 3 600 MHz, 128 MB RAM, 32 MB akcelerator 3D, Win 98/Me/2000/XP
Ocena: 8
Autor recenzji: Czarny Iwan
Internet: http://www.infogrames.net/games/sinbad_pc_action/
Testowane na: A1700+, GF4, 512 MB RAM, Win 98 (przy dużej hordzie wrogów giera zwalniała)
Demo: CDA 13/03
Strona: 68

Od autora: Sin(d)bad to stosunkowo prosta wdzięczna przygoda, dopracowana graficznie, przemyślana i naprawdę miła w odbiorze. Dobry tytuł dla dzieci i całkiem przyjemna zabawa dla starszych graczy. Polecam!

Smuggler: Pamiętam jak przez mgłę taki anime-owany serial „Sinbad, Sinbad" ze złą wiedźmą Tabazą czy jakoś tak. Ależ to było paskudne. :) Gra jest lepsza.
Mac Abra: Taki Prince of Persia, ale we współczesnym wydaniu. Nieźle, na pewno lepsze niż film Disneya, choć ja wolę inne gatunki gier.
gem: Sin(d)bad, Sin(d)bad, z tobą się żyje weselej!... Erm... Catherine, Catherine, z tobą żyłoby się weselej!...
Allor: Tia, zwłaszcza gdyby co ciekawsze levele można było przechodzić wielokrotnie, a w razie niepowodzenia zrobić load i próbować jeszcze raz. ;)

XIII

Gatunek: FPS
Ocena: 8+
Podobne do: każdego innego FPS-a, ale żaden nie wygląda tak jak XIII
Wymagania: P2 700 MHz, 128 MB RAM, 120 MB HDD, akcelerator 32 MB
Testowane na: 1800 MHz, 256 MB RAM, GF4Ti4200 (chodziło bardzo, bardzo szybko - ale to w końcu engine Unreal, więc kompy już wiedzą, jak sobie z tym radzić)
Internet: www.XIII-thegame.com (uwaga, by wejść na stronę trzeba wygrać minigierkę)
Demo: 12/03
Strona: 104

Od autora: Mimo kilku całkiem niezłych i nowych pomysłów (m.in. branie zakładników, ogłuszanie przeciwników), XIII to normalny, ale solidny shooter FPS. I pewnie ocenę dostałby niższą, gdyby nie perfekcyjna komiksowa stylizacja, totalnie oryginalna oprawa graficzna i świetny klimat. Czuć, że grę robili Francuzi i chyba coś mnie z nimi łączy. I nie mam tu na myśli zgagi...

Mac Abra: Chyba przerost formy nad treścią. No i ten cel-shading, na który mam uczulenie, bo chyba jest przez twórców gier ostatnio nadużywany (wyścigi strusi, walki żółwi...). Jednak patrząc obiektywnie - od strony wizualnej naprawdę dobra gra. Żywy komiks.
gem: Komiks należy do tych, co to opiera się na onomatopejach (ratatatatat!), a fabuła opiera się na zwrotach akcji rodem z brazylijskich telenoweli. Mimo to - po zapoznaniu się z demami, mam zamiar zagrać. A może nawet kupić?
Allor: Jedna z baaaardzo niewielu gier zrobionych przez żabojadów, w którą z chęcią grałem. Oby takich więcej!

Eld: Demo było smakowite, oczekuję zatem fajnej gierki i być może też zakupię. A może pomodlę się do rogatego o lepszy sprzęt?

Yager

Gatunek: strzelanka
Podobne do: Aquanox, Echelon
Wymagania: napęd DVD, PIII 1Ghz, 256 MB RAM, Windows 98+/2k+, akcelerator zgodny z DirectX 8.1
Ocena: 7
Autor recenzji: Allor
Internet: www.yager-game.de
Testowane na: AMD XP 2000+, 256 RAM, GeForce 4800, Win 98 (większych problemów z płynnością nie było)
Demo: DVD 11/03
Strona: 82

Od autora: Bardzo ładna graficznie, z ciekawą fabułą, ale niestety nieco zrąbanym sterowaniem, przez co gra się dość średnio...

Mac Abra: Podpisuję się obiema kończynami pod opinią Allora. Liczyłem na jakieś G-Police 2 czy Crime Cities 2, a dostałem bardzo efektowną wizualnie grę, w którą czy z klawiatury, czy z joya, czy też z pada - gra się tak samo trudno. A szkoda.
Foch: No, ale jak chcesz pokazać znajomym, co potrafi twoja nowa karta graficzna, Yager na pewno wysadzi ich z kaloszy.
gem: Przerost formy nad treścią. Coś jak seria Aquanox.
Allor: Ale Aquanox nie miał problemów ze sterowaniem, dzięki czemu strzelało się tam dużo przyjemniej.

Qn'ik

- **Co byś zrobił z $1 mln znalezionym na ulicy:** bardzo szybko poleciał na wycieczkę. Najlepiej tak szybko, by nie zdążyć się obudzić.
- **Jak często łamiesz własne zasady:** rzadko. Nie bez znaczenia jest tu również fakt, że nie obciążam się zbyt dużą ich liczbą.
- **Który z 7 głównych grzechów popełniasz najczęściej:** niewymarkowanie w jedzeniu. No, bo skoro już przychodzi do mnie pizza, to muszę ją spałaszować cała... :)
- **Z jakich powodów nie zostałeś mnichem:** a wiecie, że miałem taką propozycję? Ale to opowiadanie na inną rubrykę gamewalkera. Tę, której jeszcze nie ma.
- **Za co lubisz nałogi:** dostarczają energii życiowej. Nie mam na szczęście żadnych nałogów, które by ją odbierały albo skracały życie.
- **Największy życiowy błąd:** znalazłoby się kilka rzeczy, jednak z perspektywy czasu bardzo mało jest tych, których bym bardzo żałował.
- **Ile razy zwątpiłeś w siebie:** średnio raz na miesiąc - dwa. Ale w miarę szybko mi takie stany przechodzą, na szczęście.

Tiges

- **Co byś zrobił z $1 mln znalezionym na ulicy:** wrzucił na konto, żyl z procentów.
- **Jak często łamiesz własne zasady:** nie łamię zasad, tylko kwasy.
- **Który z 7 głównych grzechów popełniasz najczęściej:** eee... do tego trzeba być wierzącym.
- **Z jakich powodów nie zostałeś mnichem:** ubranka mi się nie podobają.
- **Za co lubisz nałogi:** nie mam nałogów... no, po za karotką i komputerem.
- **Największy życiowy błąd:** jest jeszcze przede mną.
- **Ile razy zwątpiłeś w siebie:** raczej tylko czasem powątpiewam, ale to mija.

PRINCE OF PERSIA
PIASKI CZASU
Co stanie się dalej?
Spadniesz i zginiesz na miejscu
Zostaniesz poszatkowany przez strażników
Przejmiesz kontrolę nad czasem i przeżyjesz*
REKOMENDACJA
GRY OnLine
www.gry-online.pl
Strona rekomendowana: pop.gry-online.pl
WSZYSTKO GRA
Gra komputerowa z gwarancją „Wszystko gra" to pewność, iż wydajesz pieniądze na jeden z najlepszych tytułów w swoim gatunku, płacąc tylko za grę i za nic więcej.
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
PC CD-ROM
PRINCE OF PERSIA
PIASKI CZASU
12+
UBISOFT
Gra dostępna także w oryginalnej wersji językowej na konsolę
PlayStation 2
* Kontroluj czas. To ostateczna moc. Ale używaj jej mądrze. Cofnij czas aby uciec śmierci. Możesz także zatrzymać czas i przeciwników w czasie walki. Sprawdź, co stanie się w przyszłości i zaplanuj swe ruchy. Wszyscy podejmowalibyśmy większe ryzyko, gdybyśmy mogli kontrolować czas.
www.prince-of-persia.com
NVIDIA
CENEGA
UBISOFT
Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszystkie pozostałe znaki towarowe oraz prawa autorskie należą odpowiednio do swoich właścicieli. PlayStation i logo rodziny „PS" są zastrzeżonymi znakami towarowymi Sony Computer Entertainment Inc. Wydawca gry w Polsce: CENEGA Poland Sp. z o.o.

GATUNEK: FPS

W sumie nie pozostaje nic innego, jak grę fanom FPS-ów polecić. Nie jest to wprawdzie to samo, co dwa lata temu, ale nawet teraz Halo jest cholernie dobry. Jedyny warunek to mocny sprzęt.

Allor

Najgłośniejszy konsolowy FPP pojawił się w końcu na PC! W wersji nieco podrasowanej graficznie i ogólnie dopieszczonej, ale dwa lata spóźniony. Czy gra, dla której kupowano Xboxa i która po dziś dzień wywołuje uczulenie u fanów PS2, jest w stanie po takim falstarcie zawojować pecety?

Historia Halo to także jedno z największych rozczarowań. Na początku gra miała się ukazać w wersji PC, ba, z tej wersji dostępne były nie tylko obrazki, ale i filmiki. A na nich jacyś Obcy, pojazdy, którymi można było kierować, wielkie przestrzenie z równie wielkimi podziemnymi budowlami, do których po prostu się wchodziło, bez czekania na zniknięcie napisu Loading... w tamtych czasach wrażenie robiło to wręcz niesamowite! Zwłaszcza że dochodziły do tego niezły wygląd postaci, realistyczna animacja, futurystyczne bronie, walka grupowa, latające statki - słowem, wszystko to, czego można by od dobrej strzelanki s.f. oczekiwać. Ale jakoś tak niedługo potem gruchnęła wiadomość, że Bungie zostało przygarnięte przez Microsoft, a Halo będzie najpierw wydane na Xboxa. Było źle, choć te pół roku (tyle na początku miało wynosić opóźnienie) można było wytrzymać. Naprawdę źle zrobiło się dopiero wtedy, gdy te pół roku zamieniono na „bliżej niesprecyzowaną przyszłość". A gdy jeszcze okazało się, iż to nie Bungie będzie robiło PC-towe Halo, tylko zupełnie inna firma - i to na podstawie wersji konsolowej... Oj, wtedy można było albo o grze na pewien czas zapomnieć, albo też - nie przejmując się całkowitym ignorowaniem naszego kraju przez Microsoft - sprowadzić Xboxa i uczyć się grać w FPP na padzie.

Osobiście wybrałem pierwsze z tych dwóch wyjść, dlatego też Halo dane mi było przemaglować dłużej dopiero teraz.

Wersja PC czy konsolowa?

Gra zajmuje jedną płytę CD - instaluje się w całości na dysku i wymaga DirectX 9.0b, który zresztą jest na płycie, więc z instalacją problemów nie ma. Potem wystarczy uruchomić program, rozpocząć nową kampanię, wybrać poziom trudności (jeden z czterech) i już można wcielić się w postać Master Chiefa walczącego - choć nie w pojedynkę - z Obcymi. Początki są zatem szybkie i przyjemne - nawet sposób sterowania myszką wybiera się już w trakcie pierwszej misji (gdy nasz bohater budzi się ze snu), dzięki czemu można zapomnieć o menu z opcjami. Rozwiązanie to mocno konsolowe, ale i całkiem przyjemne. Konsolowy rodowód gry jest tu zresztą widoczny choćby w sposobie wykonywania save'ów, dostępnych tylko w formie check-

Halo: Combat Evolved

Dwa lata spóźnienia!

Wyłącz tę cholerną latarkę, człowieku. Oślepiasz mnie!

pointów. Na szczęście są one porozmieszczane na tyle gęsto, że nie jest to kłopot.

Nie ma się natomiast co obawiać konsolowości sterowania. Mimo że na Xboxie Halo wykorzystuje pad, na PC gra się za pomocą W/S/A/D oraz myszki, a jeśli komuś marzą się inne klawisze też nie będzie miał problemów. I aby nie było niedomówień - poziomy trudności zostały tak dobrane, że średni jest naprawdę średni, mimo że klawisze plus mysz pozwalają na szybsze i precyzyjniejsze sterowanie, niż ma to miejsce przy użyciu pada.

Zmiany na lepsze (?)

Zmiany, jakie wprowadzono w Halo, nie ograniczają się jedynie do sterowania, a przez ostatnie dwa lata zajęto się także grafiką. Teoretycznie, bo jakoś w praktyce

wygląda to tak, jakby dodano jedynie wyższe (niż konsolowe 640 x 480) rozdzielczości. Na PC można wybrać dowolną rozdzielczość, jaką tylko uciągnie sprzęt - jedyny problem to ten, że musi on być odpowiednio mocny, a to niestety należy rozumieć jako „cholernie mocny".

Oczywiście można to zwalić na różnicę między Xboxem a pecetem, wskazywać na możliwość lepszego zoptymalizowania kodu dla zamkniętego systemu i w ogóle mącić wodę. Nie zmienia to jednak faktu, że próba uruchomienia Halo na sprzęcie odpowiadającym sprzętowo konsoli (czyli z procem 733 MHz, 64 MB RAM-u i GeForce'em 3, z 32 MB) będzie z góry skazana na porażkę - nawet wymagania minimalne są większe! Na GeForce'ie 4800, 256 MB i XP 2000+ było już znacznie lepiej, ale i tak tylko do rozdzielczości 800 x 600; wyżej i z pełnymi detalami było już niekiedy niefajnie.

Przy okazji kwestii szybkości gry warto także zwrócić uwagę na jedną z opcji dostępnych w Halo. Otóż, można tu ograniczyć maksymalną częstość wyświetlania klatek do 30 na sekundę. I by było śmieszniej - według twórców - włączenie tej opcji poprawia płynność wyświetlania grafiki! Zanim jednak ruszycie na nich z krucjatą, proponuję przez chwilę samodzielnie przetestować tę opcję. Bo - jakby to powiedzieć... ona naprawdę zwiększa płynność gry. O jakichś skokach (o ile nie przesadziliśmy z detalami / rozdzielczością) nie ma tu nawet mowy. A malkontentów proponuję wziąć pod włos: nie mówić nic o tej opcji i dać im zagrać. Szanse wykrycia zerowe, nawet jeśli uważają, że bez 120 klatek na sekundę w ogóle nie ma co w FPP grać.

Master Chief, Cortana...

Fabuła gry jakoś specjalnie odkrywcza nie jest, bo nawet tytułowe Halo (czyli wielka obręcz z lądami po wewnętrznej stronie) było już bohaterem całkiem sporej liczby utworów s.f. Podobnie ma się sprawa z walką ludzi i Obcych, awaryjnym lądowaniem i tajemniczymi budowlami, których przeznaczenie obie ze stron konfliktu muszą dopiero odkryć. Chodzenie ze sztuczną inteligencją statku kosmicznego, schowaną we własnym plecaku, jest bardziej nietypowe, ale w praniu sprowadza się to do tego, że towarzyszy nam głos, którego inni (z bohaterem włącznie) słuchają. Tak na marginesie: głos to (choć wirtualny) bardzo miły, więc za bardzo nie ma się czemu dziwić - miałby sporą siłę oddziaływania nawet wtedy, gdyby nie należał do drugiej po kapitanie statku.

Przygoda zaczyna się od pobudki i abordażu naszego statku przez Obcych. Potem pozostaje tylko dostać się do kapitana, zabrać Cortanę i uciec do kapsuły ratunkowej, przy okazji przebijając się przez zastępy Obcych. Jeszcze tylko nie do końca udane lądowanie, podczas którego ginie reszta uciekinierów z naszej kapsuły - i już zamieniamy metalowe wnętrza statku na zieloną trawkę Obręczy. Co będzie dalej, najlepiej sprawdzić samemu, w każdym razie zwiedzania tajemniczych budowli, pomagania innym żołnierzom, zwrotów akcji, jeżdżenia pojazdami czy działania w grupie na pewno nie zabraknie.

...i reszta ferajny

Właśnie, działania w grupie. Co by nie mówić o opóźnieniu, nie da się ukryć, że w chwili obecnej nie ma drugiej gry, w której kierowane przez komputer postacie potrafiłyby tak dobrze ze sobą współdziałać. Tylko Call of Duty może tu stanąć do konkurencji, ale jedynie dzięki skryptom. I nie tylko ze sobą, bo także walki toczone w pojedynkę stoją tutaj na wysokim poziomie - nawet na tym normalnym

Działko i karabin plazmowy Obcych – obydwa w walce z Obcymi bardzo przydatne.

Vasquez! Covering fire!!! Ops... to nie ta gra... ale klimat podobny.

poziomie trudności. Co się dzieje na wyższym, wolę nie pisać - wyższy poziom naprawdę lepiej zostawić sobie na drugie przejście gry. Najwyższy zaś w ogóle zignorować, chyba że naprawdę mamy świadomość tego, na co się decydujemy.

No, bo jakby to powiedzieć... pamiętacie pierwszego Skaarja z Unreala? Ciężki był, ale tutaj tacy wrogowie są na porządku dziennym, a do tego działają w grupach. I to wszystko już na normalnym poziomie trudności. Na wyższym dochodzi, prócz lepszego AI, także znacznie większa siła ich broni, przez co - mimo naładowanej na maksa tarczy ochronnej - nawet sekunda utraty czujności w nieodpowiednim momencie kończy się dla nas koniecznością zrobienia Load.

Jednak inteligencja wrogów nie ogranicza się tylko do wysokiej skuteczności w ataku (w rozumieniu „celność i koordynacja ognia"). Potrafią oni także szukać osłony, uciekać po zobaczeniu granatu czy wręcz panikować, kiedy zanadto przydusimy ich ogniem. To ostatnie zachowanie jest zresztą dość zabawne, bo jak inaczej określić postępowanie małego Obcego z plecaczkiem (tak on w każdym razie wygląda, niektórzy w redakcji nazywają go „pokemonem"), wymachującego łapkami i krzyczącego coś w rodzaju „ potwory atakują!!! Oni są wszędzie!!!". W ogóle zachowanie najmniejszych wrogów przywodzi na myśl MDK - nawet gdy po prostu chodzą, trudno powstrzymać się od uśmiechu. Są takie urocze!

Wrogowie

Aby jednak nie zrobiło się zbyt miło, więksi wrogowie jakoś za bardzo uciekać nie chcą. No i mają znacznie bardziej śmiertelny oręż (szerzej o broni już za chwileczkę), nie mówiąc o tarczach, polu siłowym tudzież niewidzialności. Ogólnie rzecz ujmując, przewaga siły ognia będzie po stronie wroga i aby wygrać, trzeba się będzie wykazać typowymi dla gier FPP zdolnościami: szukać osłony, strafe'ować w kółko i ogólnie starać się być nie tam, gdzie akurat strzelają - choć zdarzają się i takie miłe momenty, gdy to nasi przytłoczą Obcych ogniem, a wrogowie się rozpierzchną.

Standardem są tu również mieszane drużyny Obcych (fachowo zwą się oni Covenant, ale „Obcy" jest krótsze i łatwiejsze do wymówienia) i ich duża liczebność. Tak czy siak karabin marines ma magazynek na 60 naboi - i to wcale nie jest za dużo. Na szczęście pod drugim przyciskiem myszy jest rzut granatem - i choć na otwartej przestrzeni Obcy często zdążą przed nim zwiać, jednak daje to trochę czasu na zmianę magazynka. Zaś w zamkniętych pomieszczeniach... też bywa różnie, bo jak się trafi na wroga z mieczem, który jednym ciosem wysyła nas do innego świata (niezależnie od stanu pola siłowego i życia -- a przy okazji jest też cholernie szybki). Albo się spotka dwóch niewidzialnych, kiedy nie bardzo widać, w kogo w ogóle granatem rzucić, albo...

W chwili obecnej nie ma drugiej gry, w której kierowane przez komputer postacie potrafiłyby tak dobrze ze sobą współdziałać. Tylko Call of Duty może tu stanąć do konkurencji, choć tylko dzięki skryptom.

Gadżety

Nie ma się jednak co martwić na zapas, bo mimo że bywa źle, nigdy nie jest beznadziejnie. No, choćby z tego prostego powodu, że pole siłowe naszego Master Chiefa samodzielnie i szybko się regeneruje - wystarczy poczekać chwilę, a bez niczyjej pomocy uzupełni się na maksa. Owszem, w ogniu walki nie ma na to czasu, i w ogóle zewsząd do nas strzelają, ale wystarczy troszeczkę się wycofać, przyczaić za rogiem czy kamieniem i po chwili czujemy się lepiej.

Poza samoregenerującą się tarczą jest w grze i parę innych ułatwiających przeżycie gadżetów, tyle że trzeba je (poza latarką) najpierw znaleźć. Na przykład ulepszone pole siłowe - kilkakrotnie mocniejsze, ale niestety jednorazowe (bo się nie regeneruje). Albo niewidzialność - taka sama jak u Obcych, tyle że to my będziemy ich zachodzić od tyłu - i z kolby ich, z kolby! Do znalezisk trudno wprawdzie zaliczyć apteczki, bronie czy amunicję, bo spotyka się je albo przy trupach, albo przy wrakach, tym niemniej ich wkład w ostateczne zwycięstwo jest równie wielki jak pozostałych.

Pojazdy

Nie można także zapomnieć o Warthogu (dzika świnia), jak się tutaj nazywa terenówka z vulcanem z tyłu, oraz działkach Obcych, z których również można skorzystać. Ale o ile o działkach wypada powiedzieć tylko tyle, że się z nich strzela, że są niezniszczalne (można tylko zabić obsługę) i że jeśli znajdziemy takie cudo przewrócone (np. po wybuchu granatu), możemy je „postawić na nogi", to dzik zasługuje na oddzielny akapit (a nawet dwa).

Po pierwsze, ma już wspomniane działko, z którego można prowadzić ogień. W takim przypadku jednak nie kierujemy wozem... Jest na to jednak sposób - wystarczy siąść na fotelu kierowcy w pobliżu własnych żołnierzy, a jeden z nich z radością zajmie miejsce z tyłu, by potem siać ogniem we wszystkich napotkanych wrogów i cieszyć się jak dziecko z udanych skoków w czasie jazdy w terenie. Poza tylnym strzelcem wóz zabiera jeszcze jednego pasażera, który będzie prowadził ostrzał z posiadanej przez siebie broni. A dwóch strzelających marines, w połączeniu z rozjeżdżającym wrogów kierowcą - to naprawdę pokaźna siła ognia!

Łazikiem kieruje się za pomocą tych samych klawiszy co zwykle, tyle że nie ma strafe'owania, a mysz odpowiada nie tyle za ruchy kierownicą, co kierunek w którym chcemy jechać. Wystarczy myszą obrócić głowę w stronę, na której nam zależy, a nasz bohater sam tak zakręci kółkiem, by tam pojechać. Niby proste, ale trzeba się do tego przyzwyczaić (pięć minut wystarczy), bo jednak od standardów trochę to odbiega.

Wóz i działko, dostępne niemal od początku rozgrywki, nie wyczerpują oczywiście listy pojazdów, bo w dalszej części (i w trybach multi) natkniemy się jeszcze na ludzkie czołgi oraz latajki i poduszkowce obcych. A także ich artylerię (niestety tylko jako wroga), ale resztę proponuję poodkrywać samemu, bo strony z gumy niestety nie są.

I guny

W Halo rodzajów broni jest (wliczając obydwie strony) tylko dziewięć i w dodatku naraz można mieć tylko dwie z nich. Do tego dochodzą wprawdzie maksymalnie po cztery granaty marines (zwykłe zaczepne, odbijające się i w ogóle...) oraz obcych (plazmowe - nie odbijają się od ścian czy podłoża, tylko przylepiają doń - świetnie wyglądają Obcy panikujący, gdy coś takiego im się przyczepi do ciała), ale i tak liczby te nie imponują.

Jednak w tym przypadku liczba to tylko pierwsza strona medalu - bo choć broni jest mało, na ich różnorodność nie można już narzekać. Wśród nich bowiem są pistolet na normalne naboje i plazmowy, który można - jak w Unrealu - naładować, by pocisk zyskał większą moc, a także karabin (zwykły marines i plazmowy Obcych), snajperka (ze świetnym efektem zoom!), wyrzutnia rakiet, needler (iglak?), z samonaprowadzającymi się, choć wolno lecącymi, pociskami, a także shotgun i miotacz ognia.

Oczywiście nasz hero korzysta z dowolnej dostępnej w grze broni (także tej Obcych), co zresztą jest niekiedy wręcz niezbędne, bo wewnątrz dużych struktur pełnych wroga raczej trudno o amunicję do zwykłego karabinu. Zresztą broń Obcych jest na tyle mocna, że np. z karabinu plazmowego chciałoby się strzelać przez cały czas - problem tylko w ilości amunicji. Obce wynalazki mają jej mało i w dodatku - poza needlerem, nie da się jej uzupełnić. A w ogniu walki wymienić jedną sztukę oręża na inną (bo skończyła się amunicja) nie jest wcale łatwo.

Grafika i mapy

Jakby to powiedzieć... mimo dwóch lat opóźnienia gra wygląda (jeśli nie liczyć opcji ustawienia wyższej rozdzielczości) tak samo jak na Xboxie. I to zarówno wtedy, gdy weźmie się pod uwagę efekty specjalne, jak i wielkość czy design map. Pod tym względem za dobrze nie jest. No, ale właściwie czego można by się spodziewać po konwersji sztandarowego tytułu z Xboxa? Na pewno nie tego, że wersja na PC będzie ładniejsza. Można też do tego problemu podejść inaczej - zostawić Xboxa w spokoju i ocenić grę tak, jakby on w ogóle nie istniał.

W takim przypadku gra wygląda - wbrew pozorom - nieźle. Nie może się wprawdzie równać ani z Half-Life'em 2, ani Doomem 3, mimo to na tle dostępnych już w tej chwili tytułów wygląda jak najbardziej OK. Zwłaszcza efekty specjalne, takie jak wybuchy, kręcący się vulcan czy tarcze nadal nie mają konkurencji.

Gorzej z mapami. Niby są one wielkie, ale przy okazji mocno ograniczone - wszędzie pełno skalnych ścian, przez co nawet na świeżym powietrzu można się poczuć jak w pomieszczeniu - tyle że dużo większym i bez sufitu (no dobra: naprawdę bardzo dużych). Tym niemniej pojawiło się już kilka gier, w których mieliśmy do czynienia z mapami należącymi do zupełnie innej ligi, na których takich wszechobecnych ścian nie było.

Problemem jest tu także powtarzalność, zwłaszcza budowli. Ich wnętrza wyglądają niemal identycznie, w dodatku sprawiały - przynajmniej na mnie - wrażenie stanowczo zbyt sterylnych. Zresztą i w otwartym terenie źdźbła trawy to raczej porozrzucane kępki, drzewa to w ogóle rzadcy goście, a jedyne, czego jest aż nadto, to głazy - choć i to nie zawsze. Obiektów jest po prostu za mało, choć taka refleksja przychodzi do głowy dopiero po odstawieniu gry, bo w trakcie zmagań z Obcymi nie ma na takie rzeczy czasu.

Multi

Jako ostatni załapał się na opis tryb multi. Można grać zarówno w sieci lokalnej, jak i Internecie, maksymalnie w 16 osób. Ale to jeszcze nic, bo szczęka opada dopiero w momencie pierwszego wyboru trybu rozgrywki. Tych jest po prostu furset! I we wszystkich możliwych odcieniach! Deatchmatche z respawnem i bez, pojedynki tylko na rakietnice i tylko na snajperki, wyścigi, eliminacja (każdy tylko z 1 życiem), king of the hille, CTF-y i assaulty w paru smakach każdy, tryby w pojedynkę i teamowe, pogoń za lisem (tyle że lis ma quada) - jeśli gdzieś kiedyś jakiś dziwny tryb gry sieciowej był, da się go tutaj znaleźć!

Oczywiście na części map można także skorzystać z pojazdów - dostępne są mapy małe i duże, otwarte i zamknięte, bardziej pionowe lub bardziej poziome... Jeśli chodzi o różnorodność, Halo niczego w chwili obecnej nie brakuje, także grywalności tych trybów trzyma poziom. A tak przy okazji, liczba trybów multi to jedyna poważniejsza zmiana w porównaniu do wersji Xboxowej - no i jest to zmiana zdecydowanie na plus.

I podsumowanie

Gdyby tylko gra wyszła na PC dwa lata temu... no, bo skoro i dzisiaj jako całość sprawia bardzo pozytywne wrażenie, a pod względem efektów czy inteligencji wrogów jest nadal na topie, to co dopiero byłoby wtedy? Inna sprawa, że nawet teraz zagrać w nią warto (bardzo!), bo nawet niezbyt porywający design poziomów i stosunkowo mała wielkość otwartych terenów jakoś tak podczas grania zbytnim problemem nie są.

I to nie jeden raz, a kilka, bo wraz ze zmianą poziomu trudności na wyższy otrzymuje się w zasadzie nową grę - mimo że plansze zostają te same, inteligentniejsi wrogowie sprawiają, że i tak trzeba się uczyć nowych trików. I bardzo dobrze, bo dziesięć poziomów składających się na kampanię kończy się jednak dość szybko (15-20 godzin grania), a dzięki wyższym poziomom robi się z tego nawet 60.

W sumie nie pozostaje więc nic innego, jak grę fanom FPS-ów polecić. Nie jest to wprawdzie to samo, co dwa lata temu, ale nawet teraz Halo jest cholernie dobry.

GATUNEK: PRZYGODOWA

The Black Mirror

EGM

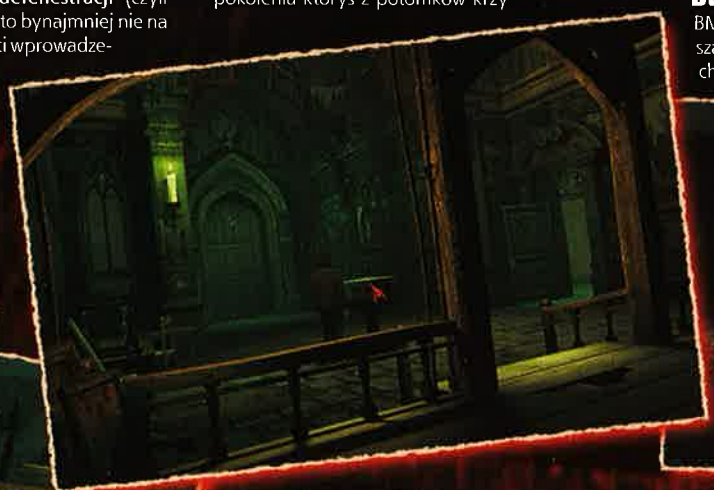
Długo czekałem na porządną przygodówkę z prawdziwego zdarzenia, alem się jej przecie w końcu doczekał. Nasi sąsiedzi zza południowej granicy pod egidą Adventure Company zrobili bardzo ciekawą grę pod tytułem The Black Mirror.

Tytułowe *Czarne Zwierciadło* jest nazwą pewnego angielskiego dworu, który jego fundatorzy wznieśli na miejscu pradawnej pogańskiej świątyni, w której odprawiano jakieś mroczne obrzędy i składano ofiary z ludzi (u nas też się tak dzieje - za komuny bogaci składali przymusowe ofiary na biednych, teraz składają przymuszonych biednych na ofiary). Swoją drogą, konia z nielichym rzędem temu, co pokaże mi angielski dwór **nie** wzniesiony na ruinach pradawnego celtyckiego (albo jeszcze starszego) dworzyszcza i **nie** nawiedzony przez co najmniej jednego widmowego barona lub chociażby baroneta? (W ostateczności zaś przez ich zamordowane żony lub kochanki.)

W małym dworku wielka klątwa

Grę zaczyna ładna animacja, w której oglądamy starszego jegomościa poddanego niemiłemu zabiegowi **defenestracji** (czyli wyrzucenia przez okno i to bynajmniej nie na parterze). W dalszej części wprowadzenia do gry jesteś świadkiem niewielkiego rodzinnego konklawe z okazji pogrzebu seniora rodu. Animujesz jego bratanka Samuela, który przed wieloma laty opuścił dwór wskutek dość tragicznego wydarzenia związanego ze śmiercią jego młodej żony. Powróciwszy po latach na dość zasuszone łono rodziny, Samuel zabiera się do wyjaśnienia tajemnicy rodzinnej, związanej z klątwą, która co kilka pokoleń prześladuje ów ród. Klątwę rzucił jeden z dwu założycieli rodzinnej potęgi, który pod nieobecność starszego braciszka („wyjechanego" na wyprawę krzyżową) wdał się w jakieś ciemne sprawki z czcicielami jeszcze ciemniejszych bóstw. Kiedy niezlomny krzyżowiec syty rzezi, jakie boży rycerze urządzali muzułmanom, wrócił w rodzinne pielesze i dowiedział się o wszystkim, postanowił położyć kres braterskim nieprawościom, co tradycyjnie uczynił za pomocą **dwuręcznego miecza**. Niegodziwy brat zaś ostatnim tchem zza wrót piekiel rzucił klątwę na potomków zabójcy.

Klątwa była dość dokuczliwa, bo co dwa, trzy pokolenia któryś z potomków krzywca spektakularnie wariował. Nieboszczyk William, który dość gwałtownie opuścił ten świat przez okno starej wieży, zginął - jak można przypuszczać - właśnie dlatego, że zbyt uporczywie dążył do wyjaśnienia prawdy.



Duża gra

BM zaskakuje gracza rozległością obszaru gry. Lokacji jest bardzo dużo, choć trzeba wspomnieć, że twórcy postanowili graczowi nieco ułatwić zadanie, ponieważ program niejako prowadzi go za rękę - dopóki nie załatwisz w danym miejscu wszystkiego, co było do załatwienia, bohater po prostu się upiera, by tam pozostać. Jest to pewne ułatwienie, chociaż ci, co grę uznają za łatwą, **srodze się oszukają**. Jest w niej przynajmniej kilka elementów znanych z innych gier (na przykład układanka znaków zodiaku w rodzinnym grobowcu walijskiej gałęzi rodu Gordonów, która jest typową „piętnastką" Lloyda), ale nie brakuje też pomysłów oryginalnych. Program stawia **spore wymagania** kiepsko znającym lengłydź, bo w pewnym momencie przyjdzie im uporać się z czterema zagadkami i podać ich angielskie rozwiązanie. Mimo to czytelnicy CDA w końcu nie z takimi i niebanalne krajobrazy - rysownicy projektujący grę postarali się nad wyraz udatnie. Na domiar przyjemności twórcy zadbali o stworzenie wyjątkowo zgodnego z treścią gry nastroju. Kolejne lokacje zwiedzasz w czasie burzy - krokom bohatera towarzyszy loskot odległych, albo i nie - gromów, świst wichru i werbel deszczu na szybach. Okolicę raz po raz oświetlają błyskawice i wydobywają z mroku niesamowite zarysy kołysanych wiatrem drzew. Jak pragnę zakwilić - nie kłamię! Wszystko to możecie zobaczyć - a robota grafików jest wyjątkowo precyzyjna. Jestem człowiekiem odpornym na wzruszenia - ostatni raz się balem, kiedy Premier Białowłosy wygłaszał *expose* (jak się okazało, słusznie miałem obawy!), ale grając w BM autentycznie miałem kilkakrotnie duszę na ramieniu i spociłem się nawet na piętach!

Teraz się wszystko plątł(w)a

Gra jest obszerna i odporna na stresy gracza powiedzie poprzez zakamarki starego dworu, niesamowite wrzosowiska, stare cmentarze i krypty, porzucone kopalnie, zasnute pajęczynami komnaty walijskiego zameczku, a nawet ponure sale domu dla bardzo, ale to bardzo umysłowo chorych. Wszystko to w bardzo efektownej, acz może nieco **zbyt tradycyjnie** wykonanej grafice. Bardzo ładne budowle, efektownie zaaranżowane wnętrza

Uwaga, spoiler!

Dla tych, którzy mają problemy z zagadkami logicznymi - obrazek prezentujący prawidłowe ułożenie płytek na walijskim grobowcu.

Staromodna, ale w świetnym stylu...

problemami sobie już radzili. W jednym miejscu twórcy programu trochę „przefajnowali", bowiem wyposażyli bohaterów w wiedzę, jaką nasi naukowcy posiadają dopiero od niedawna. Można ich jednak rozgrzeszyć tym, że sięgający po współczesną Encyklopedię gracz nie musi od razu brać poprawki na to, iż na początku XX wieku stan wiedzy astronomicznej był inny (moje wywody staną się jasne, gdy podczas gry zechcecie rozwiklać zagadkę globusa w bibliotece dworu Gordonów).

Spore zaskoczenie

Gra ma bardzo ciekawie zarysowaną intrygę, zaś gracz staje przed podwójnym zadaniem - trzeba wyjaśnić, kto jest sprawcą serii tajemniczych morderstw, a jednocześnie odnaleźć pięć osobliwych kluczy, za pomocą których można zamknąć... no, powiedzmy, że Bramy Piekieł. (Bo do tego rzecz się w końcu sprowadza. Autorzy scenariusza nie poszli na łatwiznę i **nie wszystko wyjaśnili do końca** - pewnych rzeczy gracz musi się domyślić sam. Niewyjaśniona pozostaje np. zagadka, kto zabił dziedzica dworu - Williama Gordona. Co prawda, poszlaki wskazują na... a nie, domyślcie się tego sami.) Prowadzący prywatne śledztwo Samuel będzie też musiał rozwiklać kilka pomniejszych tajemnic, bowiem każdy z mieszkańców dworu i okolic ma własne sekrety - oczywiście o rozmaitej wadze, ale ich wyjaśnienie wcale nie będzie łatwe.

BM ma ciekawą konstrukcję, zrobiono ją bowiem jakby w etapach - z niektórych lokacji nasz bohater nie chce wyjść, twierdząc, że ma jeszcze sporo do zrobienia. Ale pomyli się ten, kto pomyśli, że ułatwi to sprawę graczowi. Nie - do rozwiązania zagadki trzeba będzie nieźle naprężyć intelektualną muskulaturę.

Ciekaw jestem, ilu z graczy potrafi odczytywać liczby zapisane w systemie rzymskim (jaką datą jest MCXX?), bez której to wiedzy utknie się w pewnym momencie „na amen"?

Osobiście najbardziej mi się podoba chwyt, jaki autorzy scenariusza zastosowali w ślad za panią Agatą Christie (która w powieści „Zabójstwo Rogera Ackroyda" złamała pewną żelazną zasadę powieści kryminalnych). Nie będę zdradzał, o co chodzi, ale cierpliwi gracze na pewno przeżyją spore zaskoczenie. A fani AC i powieści kryminalnych zapewne już wiedzą...

Klimat nieumiarkowanie mocny

Gra, jako się rzekło, ma **wyjątkowo dobrze stworzony nastrój**, podkreślany muzyką i efektami dźwiękowymi. Muzyka jest doskonale dopasowana do scenerii nastrojem przypominając tę w „Wichrowych wzgórzach", napisaną przez jedną z dwu córek pastora Bronte - jest posępna i tajemnicza. Najciekawsze zaś jest to, że twórcy gry **nie straszą żadnymi potworami czy innymi „okropikami"** - gra nie ucieka się do niesmacznej dosłowności i nastrój buduje niejako aluzyjnie. Stara prawda doskonale znana autorom dobrych scenariuszy filmów grozy głosi, że nic nie przestraszy nas bardziej od tego, co stworzy nasza własna - podbudowana odpowiednim nastrojem - wyobraźnia.

Gra nieumiarkowanie dobra

Gdybym miał porównać BM do innej gry - pierwszą, jaka przychodzi mi na myśl, jest Gabriel Knight: Sins of Fathers - świetna muzyka, doskonała grafika, nastrój i podobna (w ogólnych zarysach) intryga. Jest to spory komplement, bo GK: SoF uważam za jedną z lepiej skonstruowanych gier, z jakimi miałem honor.

Na koniec jedna uwaga, jaka natrętnie, i coraz częściej, mi się nasuwa, gdy gram w tego typu przygodówki. Pan Spielberg *et consortes* nauczyli nas, że nasi pradziadowie byli **okropnie pomysłowi** i zajmowali się prawie wyłącznie budowaniem niezwykle przemyślnych pułapek, które w idealnym stanie przetrwały wieki. Tymczasem prawda jest taka, że nie posiadali oni aż takiej znajomości mechaniki, jaką im przypisują scenarzyści filmowi, a i możliwości ówczesnych konstruktorów nie były za wielkie. Pokażcie mi zresztą sprężynę czy jakikolwiek - jeżeli już o tym mowa - mechanizm, który przetrwa kilkaset lat w stanie gotowym do użycia. Wszystkie te prastare pułapki i mechanizmy otwierające sekretne drzwi czy wysuwające z posadzki kamienne kolumny musiałyby beznadziejnie sparcieć i przerdzewieć, bo przecież nikt ich nie konserwował i nie naprawiał, zastępując zużyte części nowymi. Ale oczywiście pięknie się coś takiego ogląda na filmie czy w grze komputerowej.

Podsumowując wszystko - **gra jest bardzo dobra, wręcz znakomita - i dostarczy graczowi sporą dawkę emocji**. Niektóre jej elementy powtarzałem po kilka razy, aby się w pełni nasycić urodą animacji.

Oczywiście jak każda dobrze zrobiona gra przygodowa ma ona opcję wyświetlania dialogów i możliwość zapisania stanu gry w dowolnym momencie - co usilnie doradzam. Są w niej dwa fragmenty, w których rozwiązanie trzeba znaleźć szybko - i dlatego tym, co zechcą się zabawić w wyświetlanie mrocznych tajemnic, przypominam o starej złotej zasadzie gier przygodowych: Zapisuj Grę Po Wejściu Na Każdą Nową Lokację.

No i howgh!

CD-ACTION 03/2003

9

WYMAGANIA
Win. 98/Me/00/XP
Procesor: PIII 400 MHz
RAM: 64 MB
Akcelerator: 8 MB

Producent: Future Games
Dystrybutor: Adventure Company

⊕ klimat
⊕ fabuła
⊕ animacje

⊖ trzeba dobrze znać angielski

GRYWALNOŚĆ 9
VIDEO 9
AUDIO 9

http://www.adventurecompanygames.com

GATUNEK: SPORTOWA

FIFA FOOTBALL 2004 VS. NHL 2004

Po czym poznać jesień? Po spadających z drzew liściach? Po szarudze i zimnie za oknem? Po jesiennej depresji? Pewnie tak, ale prawdziwy gracz poznaje jesień po zalewie gier ze znaczkiem EA Sports. FIFA, NBA, NHL, Club Manager i kilku innych mniejszych tytułach wdzierających się do naszych domostw jak komary latem.

Eld

Pewnie sobie teraz myślicie „ale ten głupi Eld ma fajnie, może sobie giercować w FIFA i NHL na kilka tygodni przed ich premierą". Otóż, nie, życie nie jest aż tak różowe, bo kopia chociażby FIFA 2004, która przyleciała z Anglii, to milion kłopotów. Począwszy od tego, że jest trzydziestodniowa - potem należy odesłać ją do zmielenia, poprzez ciągłe meldowanie się via sieć tudzież brak manuala. Skończywszy na tym, że nie idzie zapisać stanu gry. Wszelkie katorgi jestem zdolny przeżyć, ale ten save to mnie dobił. Nici z rozegrania kariery lub chociażby jednego sezonu w którejś z lig. Ciężkie jest życie recenzenta. Dobrze chociaż, że podobnych przygód nie zafundowało mi NHL 2004, choć jak na złość mój redakcyjny komputer nie chciał gry odpalić. (Musiałem „wypożyczyć" sprzęt od DTP.)

Hokej na poważnie

Rok temu nie żałowałem gorzkich słów pod adresem NHL 2003, ale miałem ku temu powody. Ze wspaniałej symulacji uczyniono jakąś idiotyczną zręcznościówkę. Nie wiem, chyba autorzy powiedzieli sobie „jesteśmy bezkonkurencyjni, więc wydajmy coś innego. I tak się sprzeda, a jeśli pomysł nie wypali, za rok wrócimy do symulacji". Słowo ciałem się stało. NHL 2003 było klęską, niewypałem na całej linii, zatem w tym roku EA Sport wraca do symulacji. I to w bardzo dobrym stylu.

Podobnie jest z FIFA 2004. Rok temu zachwycałem się FIFA 2003. Głównie dlatego, że wówczas EA Sports odeszło od konwencji „realizm ponad wszystko" i zafundowało graczom piłkę kopaną z wysoką grywalnością i mniejszym realizmem. FIFA 2004 to jednak powrót do starej realistycznej formuły (ciekawe - dlaczego? Czyżbym tylko ja zachwycił się FIFA 2003?). I ten realizm faktycznie w **FIFA** powala. Nie wiem tylko, czy to dobry pomysł, bo wolałem grywalność kosztem realizmu.

Starcia przy bandach są jak zawsze ostre.

Co lubią tygrysy oprócz zdobywania bramek? BODIKI!

NHL 2004 to znowu to realistyczne i grywalne NHL. Zapomnijcie o wpadce sprzed roku, nierealistycznej prędkości, idiotycznych power up'ach, bramkach padających w odstępie dwóch sekund.

Dziesięć lat piłki

Seria FIFA obchodzi w tym roku dziesiątą rocznicę powstania, zatem nic dziwnego, że EA Sports nie żałowało siana, by FIFA 2004 była grą wielką. Wystarczy tylko popatrzeć na panów, którzy tym razem spoglądają na nas z okładki gry i reklamówek czy występują w demie. Każdy kibic zna nazwiska, takie jak Thierry Henry (francuski napastnik Arsenalu), Alessandro Del Piero (makaroniarz, kapitan Juventusu) i Ronaldinho (Brazylijczyk, po kilku miesiącach fochów wylądował w Barcelonie). Z okazji okrągłych urodzin (a także by zyskać jeszcze więcej graczy) EA Sports zdecydowanie rozszerzyło rozgrywki klubowe. Obok tradycyjnych, tych największych lig - jak np. angielska, hiszpańska, włoska czy niemiecka - pojawiła się w FIFIA 2004 masa mniejszych, takich jak norweska, szwajcarska, duńska itd. Ligę polską tradycyjnie pominięto, choć nie uważam, by była ona gorsza od połowy innych, jakie się znalazły w FIFA 2004. Dlaczego zatem brak naszej rodzimej kopaniny? Nie trzeba być obdarzonym zdolnościami nadprzyrodzonymi, aby dojść do wniosku, że nie opłaca się EA Sports tracić czasu na stworzenie ligi kraju, w którym drogą legalną nabywany jest nikły procent gier. Pozdrowionka dla piratów i nabywców pirackich kopii.

Na polu karnym tłok.

Wybierz i graj

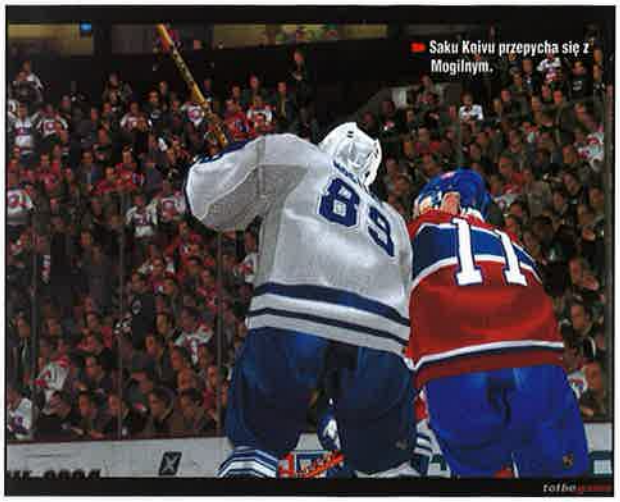
W przypadku FIFA 2004 większych rewolucji nie ma. W zasadzie największą zmianą jest możliwość „współpracy" FIFA 2004 z Club Managerem i eksportowanie piłkarzy oraz drużyn pomiędzy obiema grami. Problem w tym, że kiedy otrzymuje się tylko jedną z tych gier, trudno coś powiedzieć o tej opcji. Dlatego ode mnie nie usłyszycie na ten temat ani słowa więcej. Tryby rozgrywki raczej nie oferują nic nowego: mecz towarzyski, tryb kariery, turniej, trening, gra sieciowa. Uwagę w tej wyliczance zwraca tryb kariery, kiedy to przez pięć sezonów udowodniamy, jak dobrzy jesteśmy w kierowaniu zespołem, jak i katowaniu klawiatury.

Za to w NHL 2004 prym wiedzie tryb, którego dotąd brakowało w tej serii hokejowej, a który, przynajmniej z początku, daje iluzję doskonałego połączenia symulacji z menedżerem hokejowym. Mowa tu o Dynasty Mode, w którym obejmujemy posadę menedżera i trenera. Poza Dynasty Mode czekają już same znajome opcje: mecz towarzyski, sezon, playoffy i rozgrywki międzynarodowe plus - rzecz oczywista - gra przez sieć, którą to opcję zresztą przetestowaliśmy i śmiem twierdzić, że zabawa jest dużo lepsza niż w pojedynkę.

Pro Evolution Soccer 3

Pro Evolution Soccer 3
Wreszcie! - chciałoby się zakrzyknąć. Japończycy z Konami postanowili wypuścić na blaszaką alternatywę dla

FIFA. Doskonale znany z konsol PES ukazuje się również na PC i wszystko wskazuje na to, że od razu zdobędzie tron. Demo, które ukazało się kilka tygodni temu (postaramy się je zamieścić...) prezentuje zupełnie inne podejście do piłki niż ma EA Sports. Piłka kopana według Konami to niczym nieskrępowana zabawa. Szybkość, finezja i polot. To jest murowanty hit! Pozycja FIFA jaki lidera symulacji piłki nożnej wydaje się być zagrożona!


Saku Kojvu przepycha się z Mogilnym.

Graficy spisali się na medal, tworząc trybuny wszystkich hal.

Menago na pół gwizdka

Zacznijmy może od tego, co się dzieje wokół boiska w FIFA 2004. Daniem głównym jest tryb kariery, a co za tym idzie - pewne czynności menedżerskie. Po objęciu któregoś z wielu dostępnych zespołów, otrzymujemy cele, jakie mamy osiągnąć w nadchodzącym sezonie. Za każde otrzymujemy pewną ilość punktów, które po zsumowaniu powinny osiągnąć wyznaczony pułap. W przeciwnym razie - na bruk! W zapowiedziach mówiło się, że ten element menedżerski będzie bardzo rozbudowany, ale były to zwykłe mrzonki. Całe te opcje menedżerskie sprowadzają się do treningu indywidualnego (wykupywanie umiejętności, jak np. podanie, strzał czy bieganie w zamian za punkty) i zespołowego ćwiczenia kondycji (też za punkty). Poza tym możemy kupować zawodników czy ustawiać ich taktycznie. Jednak wszystko to ubogie w treści i ograniczono te opcje do minimum. Ot, zrobione na pół gwizdka.

Hokejowy menago

Dużo lepsze wrażenie pod tym względem robi NHL 2004. Opcje menedżerskie znajdujemy pod Office, a trenerskie w Coach's Room. Jako menago zajmujemy się sprawami, takimi jak rozdzielanie punktów, kontrolowanie finansów, podpisywanie/przedłużanie kontraktów, ściąganie do klubu wolnych agentów i wymiana graczy. Warto się zatrzymać na chwilę przy opcji Skills and Upgrades, czyli rozdzielaniu punktów, jakie otrzymujemy (w teorii) za określoną postawę w meczach. Możemy je rozdysponować na rozbudowę „infrastruktury" (pozwolę sobie użyć takiego określenia). Ulepszenie pakerni, lepszy sprzęt, szatnia czy bardziej nowoczesny środek transportu sprawiają, że drużyna otrzymuje dodatkowe bonusy, jak np. prędkość czy technika. Co ciekawe, zupełnie inne bonusy są modyfikowane do gry w domu, a inne do meczy wyjazdowych. Stąd właśnie ważne jest, by dbać o transport na mecze. Jedyny problem to taki, że punkty otrzymujemy dopiero po zakończeniu sezonu - czyli musimy rozegrać minimum 82 spotkania (bez fazy playoff), aby móc poprawić współczynniki własnej ekipy! No, chyba że meczy nie będziemy rozgrywać i zdamy się na komputer, który wygeneruje wynik spotkania, ale co to za zabawa?

Nie można też w tym miejscu nie wspomnieć krótko o wolnych agentach (Free Agents). Bardzo fajnie, że możemy podpisywać kontrakty z hokeistami bez nich, ale nie wiem, czy ta opcja jest do końca realistyczna. Owszem, przed obecnym sezonem NHL na liście wolnych agentów widniał cały tłum niezłych graczy, a co za tym idzie - z radością podpisywali oni kontrakty, ale bez przesady. Mogliby się choć trochę targować, a tak - do zespołu można ściągnąć nawet dużą gwiazdę pozbawioną kontraktu.

Hokejowy trener

W opcjach trenerskich w zasadzie mamy to samo, co w poprzednich częściach serii, aczkolwiek zwiększono tu możliwości. Sami decydujemy o tym, kto gra, kto jest na rezerwie czy kogo odeślemy na farmę (czyli do drużyny będącej zapleczem w niższej lidze AHL), kto powędruje na listę transferową itd. Wydaje mi się, że większe znaczenie mają teraz nasze ustawienia taktyczne. To, jak ustawimy podopiecznych, ma wyraźne odzwierciedlenie w tym, co dzieje się potem na lodowisku.

Gramy!

Powrót do realizmu w FIFA 2004 - jak już wspomniałem - nie jest najlepszym pomysłem, choć nie zaprzeczę, że kilka rzeczy podobało mi się. Tyczy się to głównie stałych fragmentów gry. Podczas wykonywania rogów do dyspozycji mamy cztery style wrzucenia piłki na pole karne. I to nie w formie staromodnych strzałeczek, ale po prostu jest napisane, jak piłka poleci - i wybieramy odpowiednią opcję. To nie wszystko. Zanim piłka trafi na pole karne, mamy chwilę na wywalczenie sobie tam miejsca. Napastnikiem staramy się wybiec przed obrońcę, zdobyć jak najlepszą pozycję do oddania strzału. Odbywa się to często z pomocą rąk czy łokci. Identycznie jest pod naszą bramką, gdy rzut rożny wykonuje przeciwnik. Obrońcą staramy się zatrzymać napastnika, ciągnąc go za koszulkę i popychając.

Podobnie wykonujemy rzuty wolne. Wybieramy któryś z czterech sposobów rozegrania go, kopacza odpowiedzialnego za strzał i... Dużo mówiono także o grze bez piłki i faktycznie jest ona w FIFA 2004. Całkiem nieźle możemy pokombinować z zagraniami z klepki, wyjściami na wolne pole itd. Wyszło to naprawdę dobrze, choć im więcej gram, tym bardziej odnoszę wrażenie, że FIFA 2004 to takie szachy, a nie piłka nożna. Za dużo tu taktyki, za mało radosnej gry. Na boisku jest mało miejsca, komputerowy przeciwnik oraz nasi kopacze pilnie trzymają się wyznaczonej taktyki (czytaj: obrońcy nie przekraczają linii środkowej boiska), brak tu tej finezji, polotu i szybkości, jaka była rok temu. Trochę to przypomina grę polskiej reprezentacji.

Ciekawe, że w tym samym czasie, gdy grałem w FIFĘ 2004, pojawiło się demo Pro Evolution Soccera 3. Po zobaczeniu tego tytułu pomyślałem, że Japońce przedstawili w swojej grze finezję, jaką na boisku prezentuje madrycki Real. Chyba potraficie sobie wyobrazić mecz pomiędzy Polską a Realem? FIFA 2004 to wysoki realizm, który jednym odpowiada, innym nie. Mnie akurat wystarczyło dziesięć sekund, by dać się kupić przez boiskowe szaleństwo Pro Evolution Soccera 3.

Wznowienie

Wywód na temat rozgrywki w NHL 2004 zacznę od średnio przyjemnej sprawy, a mianowicie sterowania. Hokej to taki prosty i szybki sport, więc do tej pory wystarczyło wiedzieć, gdzie jest przyspieszenie, podanie, strzał i bodik. Teraz klawiszologia została rozbudowana, co momentami nie wychodzi grze na dobre. Za dużo tu kombinacji w

stylu blokowanie strzałów, podania takie i siakie, różnej maści bodiki, a wszystko to przy użyciu całkiem sporej liczby klawiszy. Być może taki system sprawdza się na dżordżu czy padzie, ale ja - przyzwyczajony latami do sterowania w NHL z klawiatury - mam pretensje do autorów za skomplikowanie życia. Ile to ja bramek straciłem, gdy dekoncentrowałem się, myśląc o tym, jaką kombinację klawiszy powinienem wcisnąć? Co najmniej kilka.

Jak napisałem na samym początku - NHL 2004 jest powrotem do starej świeckiej tradycji symulacji hokeja. Zapomnijcie o wpadce sprzed roku, nierealistycznej prędkości, idiotycznych power upach, bramkach padających w odstępie dwóch sekund. NHL 2004 to znowu to realistyczne i grywalne NHL. Z dużą ilością ostrych starć przy bandach, pięknymi bramkami, efektownymi paradami bramkarskimi, blokowaniem strzałów przez obrońców i oczywiście walkami bokserskimi.

O, w mordę!

Właśnie, opis zmian w grze zacznę może od tychże walk, bo jest ona jedną z ważniejszych. Teraz w zasadzie samodzielnie decydujemy, kiedy bójka się zaczyna. Wystarczy w odpowiednim momencie (czyli gdy blisko siebie znajdzie się dwóch chętnych do bójki hokeistów) wcisnąć klawisz „F", by rozpocząć bijatykę. Są one dużo lepiej zrobione niż do tej pory, a gracz ma złudzenie, jakby brał udział niemal w rzeczywistym starciu na lodzie. Więcej tu szamotaniny niż walki bokserskiej (co jest prawdą, wystarczy obejrzeć mecz NHL). Przeciwnik wreszcie walczy - i często wygrywa, jeśli tylko ustawimy poziom walk na więcej niż 3. Zdarza się też, że walka kończy się remisem, bo obu walczących albo rozdzielą sędziowie, albo padną na lód obaj.

Skoro jesteśmy przy przemocy w NHL 2004 - słów kilka o bodikach. Zawsze była to jedna z przyjemniejszych rzeczy w serii NHL, ale w tym przypadku budzi ona kontrowersje. Owszem, starcia przy bandzie są efektowne, ale nie podoba mi się to, że powaleni przeciwnicy tak szybko się podnoszą. Nawet jeśli wprasujemy kogoś w bandę z siłą rozpędzonego stada bizonów, facet wstanie i weźmie krążek szybciej, niż nasz zawodnik odzyska równowagę po zadaniu ciosu i objechaniu przeciwnika. Totalna bzdura - facet powinien leżeć na lodzie i kwiczeć, a nie pędzić na naszą bramkę z krążkiem.

Nikt tu nie żałuje ostrych wejść.

EA Sports wykonało zwrot o 180 stopni - i obie gry powróciły na łono sportowych symulacji.

Paul Kariya walczy o krążek.

Wyliczanki ciąg dalszy...

Niestety nie jest to koniec listy buraczków w NHL 2004. Zastrzeżenia mam także do inteligencji komputerowych przeciwników, bo naprawdę często łapią oni spalone czy to na niebieskiej, czy też czerwonej. Bramkarze też nie zawsze zachowują się rozsądnie (głównie wyjeżdżają za bramkę czy pozbywają się krążka w sytuacji, gdy w pobliżu jest napastnik), ale ogólnie bronią dobrze.

Mimo tych drobnych błędów gra się super. Nadal pada może za dużo bramek, ale należy pamiętać, że w ostatnim czasie hokej stał się grą bardziej ofensywną i średnia bramek na mecz stale wzrasta. Nie ma tu jednak mowy o jakimś schemacie i bramkę możemy strzelić z dowolnej pozycji, a bramkarz może obronić każdy strzał. Nie ma reguły, choć tak jak w prawdziwym hokeju najlepszym sposobem wydaje się objechanie bramki i zaskoczenie goalie albo ostrzeliwanie bramki i liczenie na dobitkę. Duży wpływ na realizm gry ma samo zachowanie się graczy, którzy postępują się tak jak na ekranach telewizornii. Te wszystkie przyjęcia krążka, zwody, bloki strzałów i same strzały powodują, że bodajże pierwszy raz w całej historii serii NHL nie zastanawiałem się „jak on - do cholery - to zrobił? Czyż to nie przeczy zasadom fizyki". Krótko - stary dobry NHL z walką i realizmem - z czego wypada się tylko cieszyć.

Powtórki i animacje

Od strony graficznej w FIFA 2004 najbardziej do gustu przypadły mi... powtórki. A raczej dwa sposoby ich przedstawiania. Pierwszy to ukazanie spalonego. Do tej pory bywało tak, że nieraz się zastanawiałem, czy aby na pewno był spalony. Tym razem na równi z ostatnim obrońcą wyrysowano linię w poprzek boiska, zatem wątpliwości tu nie ma. Druga fajna rzecz w powtórkach to rozrysowanie sytuacji, po której padła bramka - stop klatka i kolorowe strzałki pokazujące, w jakich okolicznościach padł gol. Bardzo dobre rozwiązanie.

Podobają mi się również twarze zawodników, chociaż w ostatnim czasie graficy serii FIFA czynili je coraz bardziej zbliżonymi do ideału. I chyba dopiero teraz udało im się to osiągnąć. Nie trzeba patrzeć na nazwiska na koszulkach, by rozpoznać kopacza. Graficy popisali się iście mistrzowskim fotorealizmem. Reszta grafiki nadal doskonała, ale do tego przyzwyczailiśmy się w ostatniej dekadzie.

Hokejowe bogactwo

Duże postępy natomiast poczynili twórcy NHL 2004. Tyczy się to przede wszystkim oddania ruchu, trybun oraz powtórek. Takich animacji to w hokeju, a nawet w żadnej innej grze sportowej - nie widzieliśmy. Trudno to opisać słowami - trzeba po prostu zobaczyć, jak hokeiści walczą o krążek czy prowadzą go przy kiju lub wreszcie strzelają. Do tego dochodzą również realistyczne animacje twarzy zawodników, na których widać uśmiechy czy grymasy. Trybuny z kolei zostały zapełnione kibicami, którzy wreszcie nie wyglądają jak zbita masa czegoś tam, ale różnią się od siebie i ubrani są w przeróżne jerseye klubowe. Generalnie o grafice nie ma się co rozpisywać - wystarczy to, że wokół mnie - kiedy grałem - utworzył się wianek

Im więcej gram, tym bardziej odnoszę wrażenie, że FIFA 2004 to takie szachy, a nie piłka nożna. Za dużo tu taktyki, za mało radosnej gry.

ludków mówiących „patrzcie, jak w telewizji! Nawet lód się rysuje, a hokeiści jeżdżą jak prawdziwi!".

Problem niestety będą mieli maniacy statystyk, bo tym razem menusy są mało przemyślane. Brakuje zwłaszcza tak prostej opcji jak kalendarz z wynikami wszystkich spotkań i szczegółowymi statystykami. Mailem dostajemy tylko suche wyniki, które tak naprawdę są zupełnie zbyteczne. Co to za przyjemność - nie napawać się statystykami po każdym spotkaniu? Podobnie jest z wszelkimi informacjami dotyczącymi chociażby kontuzji. Takie informacje powinny być uwidocznione, tymczasem musimy się nieźle napocić, by zobaczyć, że ktoś ma np. kontuzję i wypada ze składu. Za menusy wielka krecha, za grafikę w czasie spotkań - wielki plus.

John vs. Jim za mikrofonem

Zmian próżno oczekiwać w tym, co wylewa się z głośników w FIFA 2004. Przynajmniej jeśli chodzi o kibiców i komentatorów. Moje apele o zmianę Johna Motsona pozostają dalej bez echa (co mnie niespecjalnie dziwi. Kogo obchodzą żale jakiegoś frajera?). Facet dalej nudzi jak cholera, a wtóruje mu po raz kolejny (trzeci?) Ally McCoist, który z każdą kolejną odsłoną FIFY traci w moich oczach szacunek, jaki zyskał, kiedy grał w reprezentacji Szkocji. Muzyczka całkiem, całkiem, aczkolwiek trudno wypowiadać się na temat muzyki, jaka gości w dyskotekach. Jednak nie drażni ona zbytnio, więc jest jak najbardziej w porządku.

Tak samo jest z tą w NHL 2004. Nie cierpię nu metalu, który tak boleśnie pokłuł me uszy rok temu, ale chociaż w tegorocznej edycji także nie pożałowano tej muzyki, jednak znalazło się tu miejsce także na hard rock. A nic bardziej nie pasuje do hokeja jak ciężki gitarowy sound. Zmiany nastąpiły na stanowisku komentatorskim. Owszem, na posterunku pozostał weteran Jim Hughson, ale z posadą pożegnał się Don Taylor. Zamiast niego pojawił się były hokeista, obecnie facet analizujący NHL dla telewizornii, czyli Craig Simpson. Lekko odświeżony duet radzi sobie (jak zawsze) z robotą bardzo dobrze.

Pod bramką zakotłowało się.

Na powtórce dokładnie widzimy, jak padł gol.

Game Over

Co do FIFA 2004 to tak sobie myślę, że panowie z EA Sports mają niezłego kaca - choćby nie wiem kogo zatrudnili do patrzenia na nas z pudełka i chociażby do każdego egzemplarza gry dodawali oryginalną koszulkę ulubionego klubu gracza – to i tak skośnoocy programiści z Konami, wraz z Pro Evolution Soccerem 3, dokopali w tym roku EA Sports. I trudno będzie się FIFA ponownie wdrapać na tron, bo wydaje mi się, że autorzy podążają złą ścieżką. Owszem, realizm w grze jest bardzo ważny, ale nie kosztem grywalności. Gdyby troszkę tę grę rozpędzić, dać jej więcej luzu - byłby murowany hicior wszech czasów. A tak jest tylko dobra piłka kopana, która przegrywa z konkurencją. Oby ta konkurencja wyszła wszystkim, a przede wszystkim graczom na dobre.

Twórcy NHL nie muszą się stresować, bo przecież nie mają żadnej konkurencji. Ostatni hokej, jaki pamiętam poza NHL, to chyba Actua Hockey 2 (lat temu trzy lub nawet cztery). Mogą sobie oni zatem pozwolić na wakacje na Hawajach, a potem spokojną pracą nad NHL 2005. Wystarczy tylko wyeliminować kilka błędów - i znowu będzie świetnie.

I już zupełnie na koniec mała dygresja. EA Sports w zeszłym roku postawiło zdecydowanie na banalną konsolową zabawę kosztem grywalności. W tym roku proporcje zostały odwrócone o 180 stopni i tak jak rok temu w jednym przypadku wyszło to grze na dobre (NHL), a w drugim - raczej na gorsze (FIFA). Może to brzmi dziwnie, że jedną grę faworyzuję za to, że jest symulacją, a drugą objeżdżam za to, że jest... symulacją! Jednak taka jest prawda - wolę grać w symulację hokeja i bardziej zręcznościową piłkę kopaną. W tegorocznym pojedynku hitów z EA Sports pierwszeństwo należy się NHL.

W meczu gwiazd grają sami najlepsi hokeiści.

FIFA 2004 vs NHL 2004

13/2003

FIFA 2004

8

WYMAGANIA
Win 98/Me/00/XP
Procesor: PIII 600 MHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: 32 MB

Producent: EA Sports
Dystrybutor: Electronics Arts Polska

⊕ nowy sposób rozgrywania stałych fragmentów gry
⊕ rozpychanie, szarpanie etc.
⊕ obrazowe powtórki

⊖ Motson i McCoist do domu!
⊖ gorsze od Pro Evolution Soccera 3

GRYWALNOŚĆ 8
VIDEO 9
AUDIO 5

www.easports.com

DVD
12/2003

12/2003

NHL 2004

9

WYMAGANIA
Win 98/Me/00/XP
Procesor: PIII 700 MHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: 32 MB

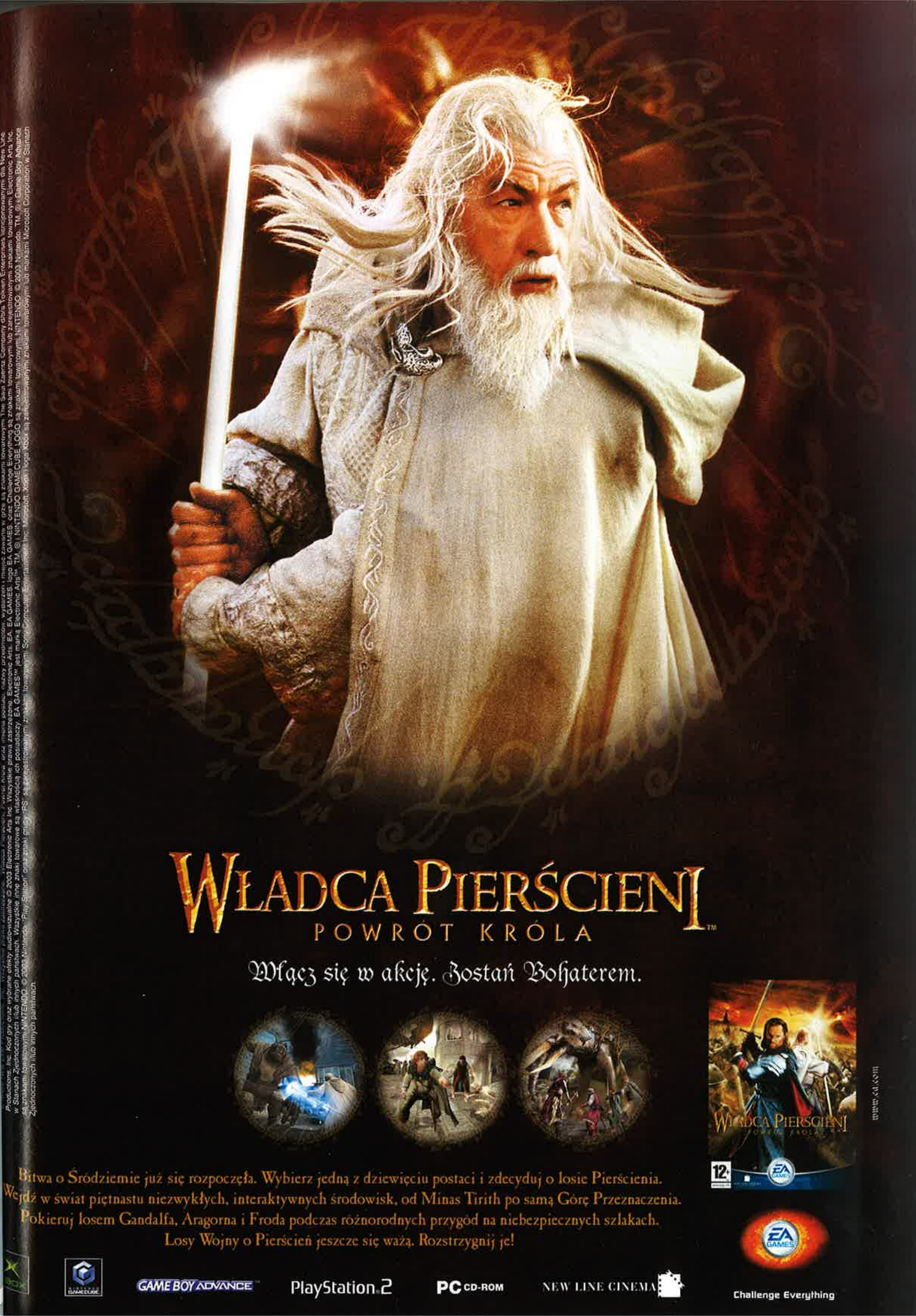
Producent: EA Sports
Dystrybutor: Electronics Arts Polska

⊕ kapitalny tryb Dynasty
⊕ świetne grafika i dźwięk
⊕ realistyczne animacje
⊕ sporo poprawek

⊖ parę drobnych buraczków
⊖ rozbudowana klawiszologia

GRYWALNOŚĆ 9
VIDEO 9
AUDIO 8

www.easports.com


WŁADCA PIERŚCIENI
POWRÓT KRÓLA
Włącz się w akcję. Zostań Bohaterem.
Bitwa o Śródziemie już się rozpoczęła. Wybierz jedną z dziewięciu postaci i zdecyduj o losie Pierścienia.
Wejdź w świat piętnastu niezwykłych, interaktywnych środowisk, od Minas Tirith po samą Górę Przeznaczenia.
Pokieruj losem Gandalfa, Aragorna i Froda podczas różnorodnych przygód na niebezpiecznych szlakach.
Losy Wojny o Pierścień jeszcze się ważą. Rozstrzygnij je!
GAME BOY ADVANCE
PlayStation 2
PC CD-ROM
NEW LINE CINEMA
Challenge Everything
www.ea.com

GATUNEK: STRATEGIA/SIM

COMMANDOS 3
DESTINATION BERLIN

Pepin Krootki

Są takie gry, które nie potrzebują reklamy. I tak będą się sprzedawać jak ciepłe bułeczki, nawet gdy zapakujemy je do siermiężnych, nieopisanych pudełek wykonanych z niestruganych desek, pokryjemy papą i unurzamy w dziegciu. A nawet jeśli poupychamy tak oprawiony produkt gdzieś na dolnych półkach w głębi sklepu, to i tak nie poleży tam za długo. Trzecia część „Komandosów" niewątpliwe należy właśnie do tej kategorii gier. Prawdopodobnie nawet zasieki z drutu kolczastego, pola minowe i ogrodzenia pod napięciem nie powstrzymałyby graczy przed zdobyciem go. Czy jednak rzecz warta jest zachodu?

Commandos: Behind Enemy Lines

To był szok i zupełnie nowa jakość w świecie gier - prześliczna grafika przyciągnęła do monitorów nawet tych osobników, którzy normalnie na widok strategii dostają gęsiej skórki. Sama rozgrywka dalece odbiegała od klasycznych standardów wyznaczanych przez strategie i gry akcji. Osobiście uważam, że najbliżej jej było do zapomnianych już dziś gier logicznych. Tak jak w nieśmiertelnym Sokobanie trzeba było spojrzeć na sytuację i zastanowić się, którą z paczek przesunąć jako pierwszą, tak w Commandos wyczaić, którego strażnika należy zdjąć pierwszego, aby reszta nie połapała się, co jest grane. I niewiele było tu strzelaniny. Każdą sytuację trzeba było rozkładać na czynniki pierwsze dopóty, dopóki nie znalazło się właściwego rozwiązania - często jedynego. Był to koronny argument przeciwników gry.

O serii Commandos napisano już bardzo dużo recenzji, zapowiedzi, poradników i solucji. Temat już rozwinięto i wyczerpano na wszelkie znane mi sposoby, a nieszczęście recenzenta polega tu na tym, iż po dwóch tygodniach pastwienia się nad trzecią częścią niewiele nowego można o tej grze napisać. Gdyby nie wielgachna trójka w tytule - przeszedłszy pierwszych parę misji, w zasadzie nie zorientowałbym się, czy to przypadkiem nie dodatek z misjami do dwójki. Wyjaśnijmy jednak wszystko po kolei...

WRÓG U BRAM!

Inaczej niż w poprzednich częściach, wcale nie musimy tu przechodzić całej gry w z góry narzuconej kolejności. Po rozpoczęciu zabawy możemy wybrać jedną z trzech kampanii, bynajmniej nieróżniących się zbytnio poziomem trudności. Nie liczcie, że pierwsza misja pierwszej kampanii pozwoli się żółtodziobom wprawić w wojennym rzemiośle. Poziom trudności nie jest tu bowiem stopniowany w klasyczny sposób, czyli wraz z postępami w grze. Spodziewałem się, że trzecia kampania będzie najtrudniejsza, a zostałem niemile zaskoczony banalną i dziecinnie prostą misją, w której nurek musi wysadzić zacumowane w porcie okręty wojenne. Nie uważam się za szczególnie uzdolnionego „komandosa", lecz mimo to wykonałem to zadanie z marszu i bez wczytywania gry ani razu. Z kolei na ulicach Stalingradu wróg nieźle zalazł mi za skórę, choć to pierwsza kampania! Tak na marginesie - widać tu zafascynowanie u twórców filmem „Wróg u bram". Szkoda tylko, że akcja tak szybko przenosi się do Berlina...

KIERUNEK BERLIN!

Trzy płyty, których zawartość trzeba przenieść na twardy dysk, to stanowczo za dużo dla znieczierpliwionego gieroholika... ale na szczęście już po wszystkim, przede mną ulice Stalingradu - umęczonego, zmasakrowanego, wykończonego miasta. Grupka czerwonoarmistów (armia radziecka ze mną od dziecka!) ostatkiem sił i amunicji odpiera nacierających nieprzyjaciół. Czy jeden snajper może zmienić losy bitwy? Jasne, bo na tym przecież polega ta gra! Zatem do roboty. Rozglądamy się dokoła, a okolica jawi się jakoś tak... nieostro. To spora niespodzianka w porównaniu z „ziarnistą" grafiką dwójki. Doprawdy miałem mieszane uczucia i zastanawiałem się, czy zabieg ten wyszedł grze na dobre.

Postacie wartowników na pierwszy rzut oka wyglądają w porządku, jednak gdy przyjrzeć im się z bliska, okazują się wyjątkowo tandetne - to kanciaste manekiny poryte teksturą o zatrważająco niskiej szczegółowości. Sytuację ratuje tu fantastyczny i nadzwyczaj naturalny śnieg (nie przypominam sobie, bym jak do tej pory oglądał lepszy w jakiejkolwiek grze) oraz kilka innych bajeranckich efektów, takich jak przesłaniająca widok poranna mgiełka czy gazety targane po ulicach podmuchami wiatru. Wszystko to razem sprawia, że świat Commandos 3 jest bardziej autentyczny (a zatem - jak to w życiu bywa, szaro-bury) niż w poprzednich częściach.

Początkowo gra jawi się jako profesjonalnie wykonany produkt najwyższej jakości, jednak przy dłuższym obcowaniu z nią okazuje się, że sporo tu buraków psujących zabawę.

Kierunek Berlin!

BYLIŚMY COMMANDOSAMI

Rysowane plansze prezentują się niczego sobie, ale nie na to – tak po cichu - liczyliśmy. Powiedzmy otwarcie: dwuwymiarowa mapa, jaką oglądamy z czterech różnych ujęć, obracając ją o 90 stopni, nie jest tym, czego oczekiwalibyśmy od trzeciej części owej gry. W pełni trójwymiarowe środowisko zaserwowano nam jedynie we wnętrzach budynków, które niestety podzielono na segmenty składające się zaledwie z kilku pomieszczeń. Prowadzi to do niedorzecznych sytuacji. Gdy narobimy rabanu w kuchni urządzając tam niezłą strzelaninę, może się okazać, że stojący za drzwiami strażnicy niczego nie usłyszeli, bo pokój, w którym przebywają, należy już do innego segmentu...

Właśnie w takich głupich błędach tkwi problem trzeciej części Commandosów. Początkowo gra jawi się jako profesjonalnie wykonany produkt najwyższej jakości, jednak przy dłuższym obcowaniu z nim okazuje się, że sporo tu buraków psujących zabawę. Dla przykładu: jeśli zdołamy niezauważenie załatwić jednego z dwóch rozmawiających wartowników, jego towarzysz będzie kontynuował konwersację ze ścianą, słupem telegraficznym lub po prostu z powietrzem, żywo przy tym gestykulując. Co jak co, ale w trzeciej części cyklu takie kompromitacje nie powinny mieć już miejsca.

SZEREGOWIEC GREEN BERET

Dlaczego, u diaska, po rozpoczęciu misji stanowiącej proste przedłużenie poprzedniego zadania moi ludzie tracą ekwipunek, jaki zdobywali i oszczędzali z takim poświęceniem? I czemu, u licha, broń i amunicję można zabierać tylko Niemcom?

Szczytem absurdu jest sytuacja, kiedy Zielony Beret ląduje w samym środku piekła na plaży Omaha, z ośmioma nabojami w magazynku. Chociaż dokoła piętrzą się obładowane cennym sprzętem stosy trupów i tak jedynym sposobem zdobycia amunicji jest przedarcie się przez plażę, dotarcie do stanowiska CKM i ukatrupienie jego obsługi. Zapytacie zapewne: co w Commandos robi krwawy desant w Normandii? Przecież ta gra z definicji i nazwy polegała kiedyś na dywersyjnych działaniach na tyłach wroga. Otóż, teraz się to zmieniło. Wiele misji to normalne bitwy, podczas których nie musimy się obawiać, że podniesiemy alarm czy zostaniemy zdekonspirowani - bo to już nastąpiło.

Nasi ludzie stracili to, co jest clou działania komandosa: element zaskoczenia, możliwość skrytego działania, inicjatywę... Odzyskać trzeba przede wszystkim tę ostatnią. I to szybko. Wróg dysponuje miażdżącą przewagą liczebną (w tym nierzadko czołgami, działami i snajperami) i wciąż otrzymuje posiłki. To nie jest już gra logiczna z rodzaju „którego z obserwujących się wzajemnie war-

Kierunek Berlin!

JUŻ W SPRZEDAŻY!

- wyjątkowa grywalność oparta na swobodzie działania gracza, otwartym środowisku gry, pojazdach i cybernetycznej technologii
- 16 złożonych misji rozgrywających się na rozległych terenach o zróżnicowanej charakterystyce i fotograficznej jakości oraz we wnętrzach futurystycznych obiektów
- nowatorski multiplayer w pełni wykorzystujący zalety trybu singleplayer

CHROME

Grę zobaczyć po prostu trzeba

CHIP Chrome wciągnął mnie bardziej niż Unreal II

CLICK Obok Chrome zdecydowanie nie można przejść obojętnie

GameStar Koniec bezkrólewia. Ta strzelanina sięga po tron najlepszej polskiej gry FPP

gazeta Świat Chrome wygląda ślicznie

GRY Chrome to fenomen

PLAY Nie powstydziłaby się jej żadna firma na świecie

W NOWYM PATCHU 1.1:
- dodatkowe misje i mapy
- nowy tryb multiplayer
- optymalizacja działania gry

techland
WIĘCEJ INFORMACJI O GRZE: www.techland.pl www.chromethegame.com
MULTIMEDIALNY SKLEP WYSYŁKOWY: www.msw.pl
SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA: tel.: 0 prefiks (62) 7372738

KONKURS SMS

Do wygrania zestaw:
gra + firmowa koszulka
+ efektowny trójwymiary
mousepad z gry.
Do tego gry Commandos 3
i rozmaite gadżety z gier
(koszulki itd).

CENEGA

Wystarczy odpowiedzieć na pytanie:

Czy w Commandos 3 mamy wśród naszych komandosów kobiety?

A) Tak, jedną
B) Tak, dwie
C) Nie, żadnej

A następnie wysłać odpowiedź SMS-em pod numer 7164!

Treść SMS-a wpisz według schematu CA.CO.X, gdzie X to prawdziwa odpowiedź (A, B lub C).

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł (cena z VAT). Regulamin dostępny jest w siedzibie redakcji oraz na stronach www.cdaction.com.pl

towników pierwszego skusić paczką fajek i zadźgać maczetą, by pozostali się nie zorientowali", lecz prawdziwa wojna. Jednym się to spodoba, drugim nie. Mnie się jednak wydaje, że tytuł Commandos do CZEGOŚ zobowiązuje i jeśli chciałbym po prostu powalczyć w II wojnie, wybrałbym Call of Duty.

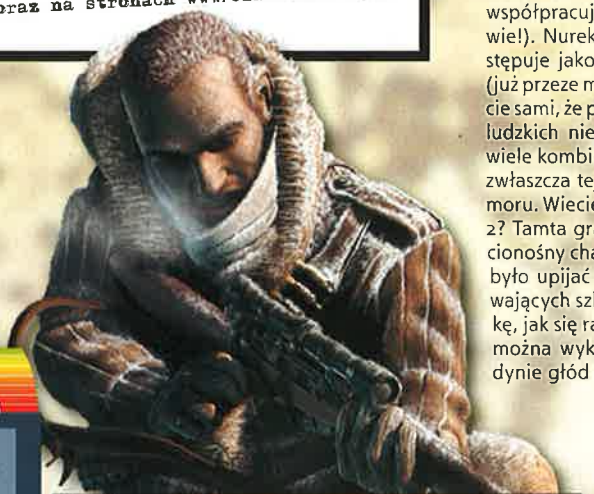
KOMPANIA TRACI

Destination Berlin oferuje nieco bardziej prymitywny i znacznie bardziej siłowy model rozgrywki. Może trudno w to uwierzyć, ale gromadka herosów nie otrzymała zastrzyku świeżej krwi - wręcz została uszczuplona! Strata to nieodżałowana, że zabrakło tu przedstawicielek płci prześlicznej. W większości misji operujemy zaledwie dwoma, trzema postaciami (w ani jednym zadaniu nie współpracują ze sobą wszyscy bohaterowie!). Nurek pojawia się tylko raz i występuje jako solista w kameralnej misji (już przeze mnie wspomnianej). Przyznacie sami, że przy tak skromnych zasobach ludzkich nie można sobie pozwolić na wiele kombinatorstwa i finezji. Zabrakło zwłaszcza tej ostatniej oraz polotu i humoru. Wiecie, za co kocham Commandos 2? Tamta gra w pełni ukazywała śmiercionośny charakter nałogów! Jakże miło było upijać tych niczego nie podejrzewających szkopów i patrzeć przez muszkę, jak się radośnie zataczają... W trójce można wykorzystać przeciwko nim jedynie głód nikotynowy.

O JEDEN COMMANDOS ZA DALEKO?

„Paryż wart jest mszy" (*), co do tego nie ma wątpliwości, ale czy Berlin wart jest gry? Najnowsze dziecko Pyro Studios rozczarowuje. Część strategiczna jest mniej wyrafinowana, niż to bywało dotychczas, a cała reszta pozostała niemal niezmieniona od części drugiej. Gros ikonek, a nawet cały panel wymiany ekwipunku zostały tu żywcem przeniesione z dwójki. Trzeba przyznać, że przez większą część gry komputer śpiewająco radził sobie z wyświetlaniem grafiki, a wczytywanie przebiegało w sposób wzorowy. Nie obyło się mimo to bez kilku nieprzyjemnych zgrzytów i spowolnień akcji. Ta zaś przeważnie jest wartka i wciągająca, a w uszach dudni całkiem niezła muzyka (przy takiej muzyce nie można nie wygrać). ;)) Mimo to pewien niedosyt i tak pozostaje. Gra spodoba się zwłaszcza osobom, które nie zetknęły się z poprzednimi odsłonami cyklu. Natomiast dla hardcore'owych miłośników serii będzie z pewnością za łatwa i za krótka.

(*) Henryk IV Burbon, który - by zostać królem Francji - zmienił wyznanie z protestanckiego na katolickie.



DVD 12/2003

7

WYMAGANIA
Win 98SE/2000/XP
Procesor: PIII 700 MHz
RAM: 256 MB
Akcelerator: 32 MB

Producent: EIDOS/Pyro Studios
Dystrybutor: Cenega

⊕ odrobinkę poprawiona grafika
⊕ muzyka

⊖ drobne, acz irytujące niedoróbki
⊖ żadnych nowych komandosów
⊖ zginęła gdzieś finezja, pozostała akcja

GRYWALNOŚĆ 7
VIDEO 7
AUDIO 8

www.commandosgame.com

Commandos 3

10 pełnych wersji gier dla każdego!

Nowe nacje, nowe tereny, scenariusze oraz ulepszony gameplay!

Mroczne ulice, nocne oświetlenie i błysk reflektorów nadjeżdżających aut! Wciśnij gaz do dechy i ruszaj na podbój nocy!

Wirtualny bilard w najlepszym wydaniu! Siedem rodzajów gier, osiem wirtualnych sal i mnóstwo zabawy!

już w sprzedaży w kioskach i w salonach prasowych

UWAGA!
GRA DOSTĘPNA WYŁĄCZNIE W WERSJI DVD!

Silent gem

Silent Hill - niewielka miejscowość uzdrowiskowa położna nad Jeziorem Toluca. Ten krótki opis pochodzący wprost z folderu reklamowego gry jest prawdą, ale zarazem totalnym kłamstwem. To dlatego, że tego miejsca nie znajdziecie na żadnej mapie. Silent Hill to świat poza czasem i przestrzenią, świat na zewnątrz i jednocześnie głęboko w środku. Trafiają tu tylko ci, którzy w Silent Hill byli już wcześniej. Nie, inaczej - ci, którzy Silent Hill nigdy tak naprawdę nie opuścili...

SILENT HILL 3

Seria, autorstwa tokijskiego Konami, od dawna cieszy się sławą najlepszego horroru. Jest tak, gdyż miasteczek Silent Hill jest tyle, ilu graczy przemykających jego ulicami. Każdy z nas widzi w nim coś innego, rozumie je na własny sposób. Jest ono lustrem, w którym odbijają się nasze własne doświadczenia i lęki. To dlatego stanowi grozę najpełniejszą - tę, która dzieje się wewnątrz, w umysłach doświadczających jej osób. Realizuje ona własne cele, stawiając ofiary w sytuacjach, w których zdane są one tylko na siebie, odzierając je uprzednio ze złudzeń, że może być inaczej. Rozrywa i niszczy ich poczucie bezpieczeństwa, i odbiera wszystko to, co może im dać oparcie. W Silent Hill ludzie są - jesteśmy - samotni w mroku i zwątpieniu. Silent Hill nie jest jednak światem bez nadziei. W jakiś sposób Silent Hill daje oczyszczenie.

Witamy w Silent Hill...

Historia Silent sięga roku 1999 i wydanej na pierwszą PlayStation historię Harry'ego Masona - człowieka zdolnego w imię miłości do zaginionej córki przebyć najgorszy z wszystkich koszmarów. Kolejnym z błądzących w mgle spowijającej Silent Hill - w 2001 r. na PlayStation 2 i rok później na PC, był James - następny zwykły człowiek, który w miasteczku zjawił się w efekcie listu napisanego przez jego nieżyjącą już żonę. Wreszcie w krótkiej, lecz przepięknej i przejmującej noweli „Zrodzona z marzenia" (stworzonej na potrzeby wersji Xbox Silent Hill 2 i obecnie także na PC) wystąpiła w głównej roli Maria - prostytutka (?) z Silent Hill. Bohaterem Silent Hill 3 jest 17-latka Heather. Jej również przyjdzie się zmierzyć z niewyobrażalnym koszmarem tego miejsca. Rzecz tym dziwniejsza, że Heather zdaje się nie mieć żadnego powodu, by przemierzać mroczne uliczki Silent Hill i... własnej duszy.

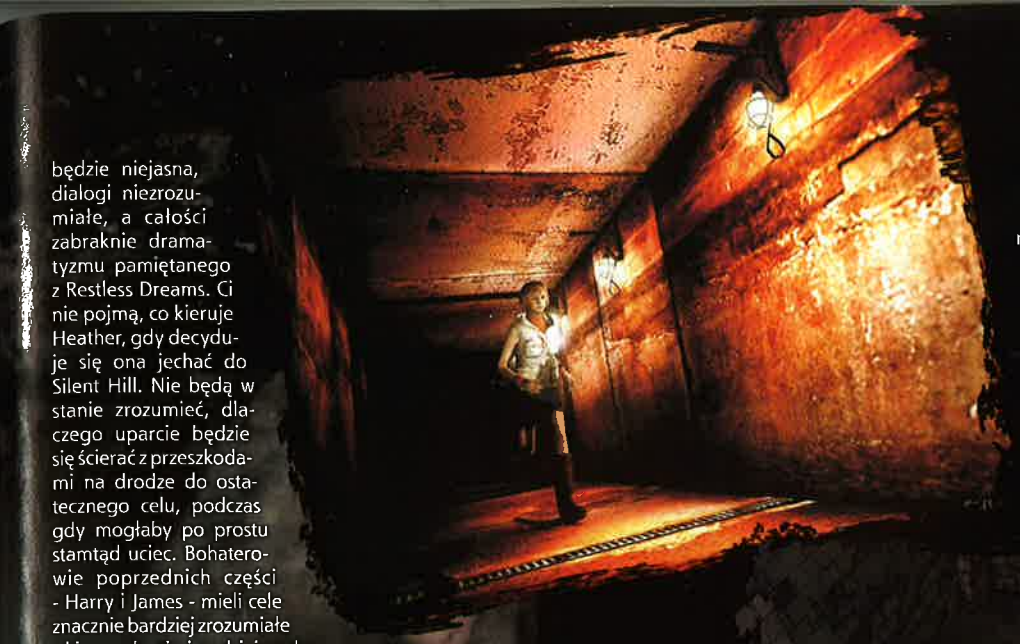
Silent Hill to miejsce niezwykłe. Jeśli choć raz przespacerujecie się po jego ulicach - będziecie tu wracać. Nie inaczej - już nigdy stąd nie odejdziecie.

Heather, w przeciwieństwie do poprzednich protagonistów serii, nie przybywa do miasta na początku gry. Pierwsze godziny spędza z dala od „tego szczególnego miejsca" - w mieście, w którym mieszka wraz z ojcem. Jej historia rozpoczyna się w centrum handlowym, które - jak większość nastolatek - zwykła odwiedzać. Tym razem jednak nie będzie to miejsce, do którego przywykła i jaki lubi. Zazwyczaj tętniące życiem sklepy są wyludnione, a wszystko spowija zapach starości i rozkładu. Na domiar złego - co udowadnia, że Silent Hill to bardziej stan niż określony punkt na mapie - pustka ta szybko wypełniona zostaje istotami spoza naszej rzeczywistości, podobnymi nieco do tych, z jakimi zmagali się wcześniej Harry, James i Maria. Heather nie próbuje mimo to znaleźć wyjaśnienia tych wypadków. Wszystkim, czego chce w pierwszej części gry, jest ucieczka z koszmaru - powrót do najbardziej bezpiecznego miejsca, jakie zna - do domu, do ojca.

Kup PSOne

Silent Hill 3 różni się zasadniczo od niedawnej części drugiej serii. O ile bowiem losy Jamesa Sunderlanda stanowiły zupełnie odrębny, nieco melancholijny i jesienny, lecz bez wątpienia przepiękny rozdział opowieści o Silent Hill, o tyle próby śledzenia Heather wymagają znajomości (dostępnej wyłącznie na PSOne) pierwszej części sagi. To dlatego, że Silent Hill 3 próbuje poskładać historie dotychczasowych bohaterów, wyjaśnić związki i motywy ich działania.

Rozwiązanie to sprawia, że dla osoby, która nie zna historii Harry'ego Masona, Cheryl i... Alessy, fabuła Silent Hill 3 zdawać się



będzie niejasna, dialogi niezrozumiałe, a całości zabraknie dramatyzmu pamiętanego z Restless Dreams. Ci nie pojmą, co kieruje Heather, gdy decyduje się ona jechać do Silent Hill. Nie będą w stanie zrozumieć, dlaczego uparcie będzie się ścierać z przeszkodami na drodze do ostatecznego celu, podczas gdy mogłaby po prostu stamtąd uciec. Bohaterowie poprzednich części - Harry i James - mieli cele znacznie bardziej zrozumiałe - kierowała nimi nadzieja zobaczenia drogich sobie osób. Przed Heather stoi zadanie znacznie trudniejsze - musi ona odnaleźć samą siebie.

Niedopowiedzenia

Powiązanie części pierwszej i trzeciej nie powoduje jednak, jak twierdzą fani serii, tego, że Silent Hill 3 odarło serię z najcenniejszej jej cechy - niedopowiedzenia. Podobnie jak poprzednie, nie udziela ona jasnych odpowiedzi na kłębiące się pytania. Przeciwnie - mnoży je, tworząc wieloznaczne historie i bohaterów. Nie sposób np. sprawiedliwie ocenić pobudek Claudii czy Vincenta - postaci spotykanych w trakcie gry. Każda z napotkanych jest jednocześnie dobra i zła. Tu, przecież zło może być następstwem dobrych pobudek, ale również nieoczekiwany skutek złych zamysłów może stanowić czyn dobry. Postacie niezależne - Douglas, Claudia, Vincent, mają - jak poprzednio Cybil, Lisa i dr Kaufmann czy Maria, Laura i Eddie - ogromne znaczenie dla rozwoju fabuły jak zwykle poruszającej uniwersalne motywy i rozważającej znaczenie odwiecznych opozycji - dobra i zła, miłości i obojętności, życia i śmierci.

Home, sweet home...

Silent Hill 3 jest podróżą po miejscach już znanych. Pozwala ono ponownie odwiedzić Brookhaven Hospital i pamiętany z pierwszego Silent Hill kościół. Możliwe jest też przespacerowanie się alejkami wesołego miasteczka. To naturalnie wersje nowe, lepsze i niemające porównania z poprzednimi inkarnacjami miasteczka. Jednocześnie dzięki konsekwencji stylu stanowią, jak poprzednie, jedyne w swoim rodzaju dzieło sztuki. Wprowadzony został także trzeci styl Silent Hill - do poprzedniego zwykłego pustego i mrocznego (czy Otherworldu lub Dark Hilla) dołączył „żywy" Inner Hill. Ten zaś w znakomity sposób porusza wyobraźnię graczy. Nastrój potęgowany jest typową już dla serii znakomitą oprawą muzyczną i w pełni zasługuje na osobno wydany soundtrack.

Nie taki diabeł straszny...

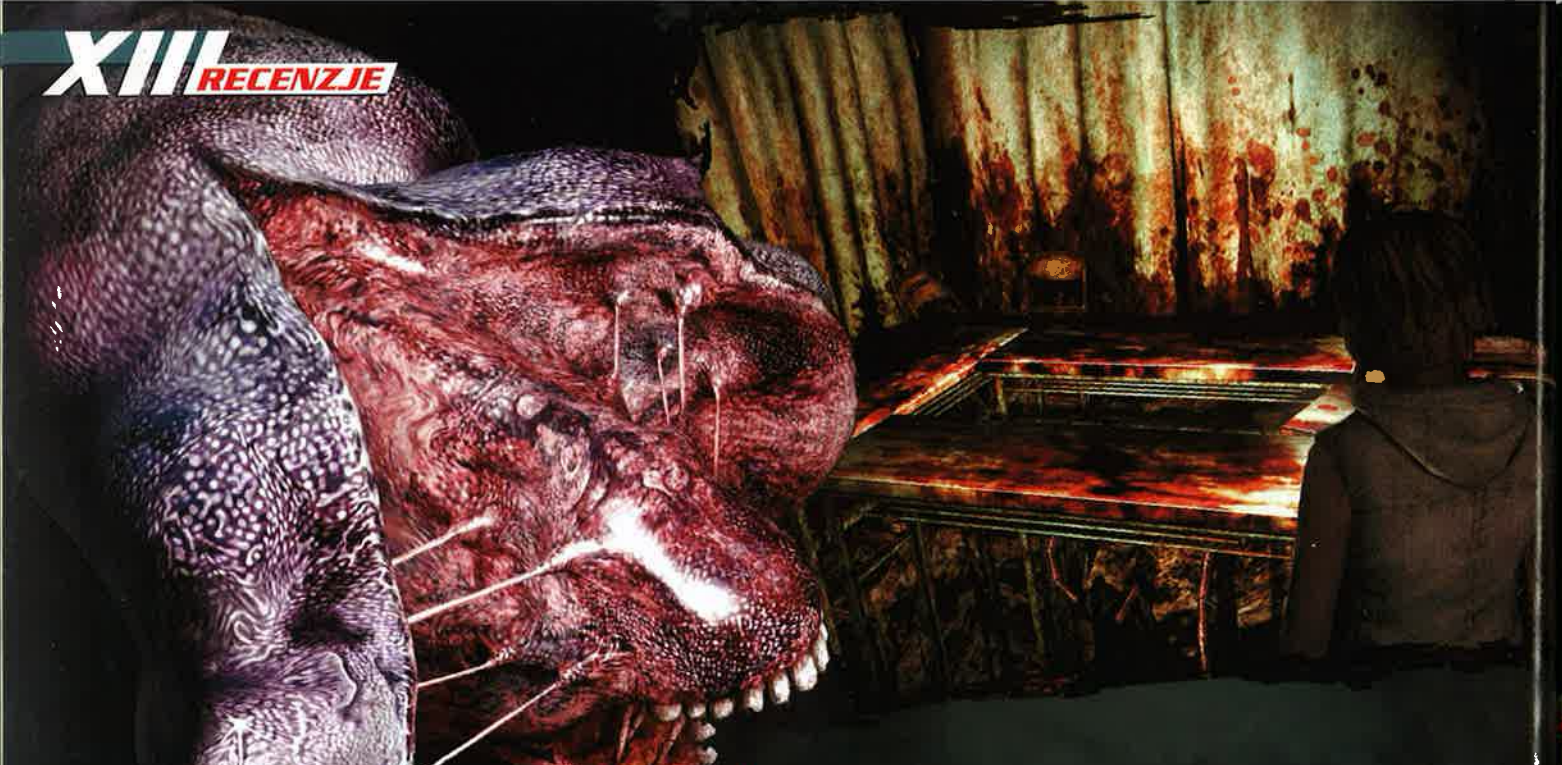
Natomiast zupełnie nowa jest większość istot, które napotkamy w Silent Hill. Stwory pełzające, biegające, latające. (Heather nigdzie nie jest bezpieczna.) Dzielą one jednak jedną wspólną cechę - nie przerażają jak te stojące na drodze Harry'ego czy Jamesa. Być może to skutek tego, że Silent Hill 3 jest wyraźniejszy, bardziej dosłowny, a poprzez to - mniej przerażający. Wcześniej w gęstych cieniach widzieliśmy własne lęki, a części odrywające się od skłębionej masy mgły chwytały wprost za gardło. Niezwykłe są z kolei pojawiające się co pewien czas, jak mocny

Silent Hill 3 PC

Silent Hill 3 stworzono na bazie zupełnie nowego engine'u graficznego, z wykorzystaniem modeli i tekstur o bardzo wysokiej komplikacji i rozdzielczości. Dzięki temu Silent Hill 3 uniknął losu Restless Dreams, które w wersji PC wyraźnie ukazywało konsolowy rodowód - m.in. marne odległe tła. W chwili obecnej gra, z zachowaniem własnego specyficznego stylu (m.in. filtr graficzny dający wrażenie oglądania starej, zabrudzonej taśmy filmowej), wygląda tak, jakby tworzono ją z myślą o pecetach.

Podobnie jest ze sterowaniem. Poprzednim razem ograniczone ono było do klawiatury, w chwili obecnej opiera się na najbardziej klasycznym układzie – W/S/A/D i mysz do kierowania postacią (prawy klawisz myszy przygotowuje broń, lewy odpowiada za szeroko pojętą akcję) i dodatkowo skróty poszczególnych funkcji, m.in. centrowanie kamery za postacią (Tab). Innym sposobem kontrolowania postaci jest wykorzystanie kontrolerów, także joysticków.

Wszystkie te zmiany sprawiają, że nie ma w Silent Hill 3 PC poprzedniego wrażenia pośpiechu w procesie konwersji wersji konsolowej.



To po prostu kolejny rozdział tej samej doskonałej sagi. Nie sposób zaprzeczyć natomiast, że jest mniej przerażający niż poprzednie.

Czy wiesz, że...

Po ukończeniu Silent Hill 3, w zależności od ogólnego wyniku (uzyskanego zakończenia) - Heather może:
- znaleźć pistolet maszynowy z niekończącą się amunicją
- znaleźć miotacz ognia
- znaleźć... lightsaber
- przebrać się w inne stroje (m.in. koszulkę z podobizną samej Heather)

akord na zakończenie frazy, postacie... rzeczy wyjątkowe. Zwykle znacznie, znacznie mocniejsze. Unicestwienie ich fizycznej powłoki wymaga zwykle odpowiedniej taktyki. Próby powstrzymania ich przy wykorzystaniu jedynie siły spełzają na niczym.

...ale silniejszy

Nietrudno też zauważyć, że w Silent Hill 3 trudniej jest przetrwać. Pełzające stwory potrafią wywrócić Heather jednym uderzeniem łapy, a zdarza się, zwłaszcza w ciasnych korytarzach szpitala, że nie sposób ominąć ich biegiem. Być może dlatego pojawiła się tu broń pokroju pistoletu maszynowego czy kamizelki kuloodpornej łagodzącej skutki ataków. Używanie obydwu tych przedmiotów ma swoją cenę: niewielka ilość amunicji do pistoletu powoduje, że przez większość gry jest on tylko ciężarem (po ukończeniu gry można znaleźć pistolet maszynowy z nieskończoną ilością pocisków), a założenie kamizelki sprawia, że Heather porusza się zauważalnie wolniej. Z drugiej strony, poziom zagadek jest zdecydowanie lepiej wyważony, dzięki czemu historię Heather poznać można bez posiłkowania się solucjami.

Straszny film

Silent Hill 3 jest najbardziej filmową z części trylogii. Tę jej cechę podkreśla wszystko - od kamery starającej się (nie zawsze z powodzeniem) uchwycić akcję w najbardziej efektowny sposób, po znakomite przerywniki filmowe. Te ostatnie wzbudzają wyjątkowy podziw, a stworzono je przy wykorzystaniu bardzo skomplikowanych modeli i znakomicie animowanych mimiki, gestykulacji, poruszania się - i uzupełniono niezłymi, choć może nieco zbyt teatralnymi dialogami, które pozwalają uwierzyć, że widzimy prawdziwych żywych ludzi. Heather, Douglas, Claudia, Silent Hill 3 – wszystko jest też filmowo liniowe - historię możesz tu jedynie poznać, nigdy zmienić. Mimo to jednak twórcom gry udało się stworzyć aż pięć różnych zakończeń dopasowujących się do zachowań i własności Heather... gracza.

Inna niż wszystkie

Silent Hill 3 to bez wątpienia opowieść inna niż wszystkie. Inna nawet niż te już nam znane dotychczas, co zraża część fanów. Jest ciągiem dalszym i jako takie może się okazać niezrozumiałe dla ludzi, którzy po raz pierwszy zanurzyli się w mroku Silent Hill. Im nie spodoba się brak wprowadzenia - oni jeszcze nie wiedzą, że muszą je poznać sami. Chybiony wydaje się też zarzut powielania starych wzorców. To po prostu kolejny rozdział tej samej doskonałej sagi. Nie sposób zaprzeczyć natomiast, że jest mniej przerażający niż poprzednie. Brak mu tego lepkiego klimatu poprzedniczek. Być może powodem jest to, że potrafimy już wyczuć powolne tętno Silent Hill - wiemy, jak działa i czego po nim oczekiwać. Niemniej jeśli choć raz przespacerujecie się po jego ulicach - będziecie tu wracać. Nie, inaczej - już nigdy stąd nie odejdziecie.

13/2003

8

WYMAGANIA
Win 98/ME/2K/XP
Procesor: 1 GHz
RAM: 256 MB
Akcelerator: 32 MB

Producent: KCET
Dystrybutor: Konami/CD-Projekt

- ⊕ Silent Hill!
- ⊕ w zgrabny sposób nawiązuje do pierwszej gry serii
- ⊕ w pełni pecetowa
- ⊖ klimat mniej przerażający

GRYWALNOŚĆ 8
VIDEO 8
AUDIO 7

www.konami.com/silenthill3

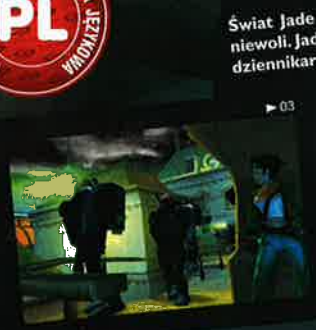
Silent Hill 3

NOWA GRA TWÓRCÓW RAYMANa

Konspiratorzy posiadają silnie uzbrojone szwadrony śmierci.

Musisz ich ujawnić.

Świat Jade został zaatakowany przez siły obcych. Jej rząd twierdzi, że broni ludzi, a jednak coraz większa ich ilość dostaje się do niewoli. Jade musi podjąć walkę z szykanami, propagandą i kamuflażem, nie wspominając już o tych, którzy chcą ją zabić. Wyrusza na dziennikarską wyprawę, aby odkryć prawdę i ujawnić konspiratorów. Co znajduje się poza dobrem i złem? Wkrótce się przekonasz...



Gra komputerowa z gwarancją „Wszystko gra" to pewność, iż wydajesz pieniądze na jeden z najlepszych tytułów w swoim gatunku, płacąc tylko za grę i za nic więcej.

WSZYSTKO GRA · WSZYSTKO GRA

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL *

Gra dostępna także w oryginalnej wersji językowej na konsolę PlayStation 2

*Dotyczy gry na PC CD ROM

CENEGA

BEYOND GOOD & EVIL™

www.beyondgoodevil.com

UBISOFT

© 2003 Ubi Soft Entertainment. Wszystkie prawa zastrzeżone. Beyond Good & Evil, Ubi Soft i logo Ubi Soft są znakami towarowymi Ubi Soft Entertainment w USA i/lub innych krajach. „PS" i logo PlayStation są zarejestrowanymi znakami towarowymi Sony Computer Entertainment Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone.

GATUNEK: AKCJA/TPP

MAX PAYNE 2
THE FALL OF MAX PAYNE

Bad cop Qn`ik

Qn'ik: Tego się nie spodziewałem. Max Payne 2, sequel jednej z lepszych strzelanin na PC, okazał się najzwyklejszym przereklamowanym niewypałem. Smutne.

Good cop Ghost

Ghost: Tego się spodziewałem. Max Payne 2, sequel jednej z najlepszych strzelanin na PC, okazał się równie dobry, jeśli nie lepszy od poprzednika. Super!

Qn'ik: Pierwsza część Max Payne'a była rewelacją. Można się nawet pokusić o stwierdzenie, że była plagiatem - wszystkie elementy gry, począwszy od kreacji postaci, na efektach skończywszy, widzieliśmy już wielokrotnie - jednak nie w grach, ale w filmach. I właśnie to wrażenie podczas grania, które pozwalało uwierzyć, że jesteśmy w jakimś interaktywnym kinie na niezłym filmie akcji, było największą zaletą tamtej gry.

Ghost: Pierwsza część Max Payne'a była rewelacją. Ten klimat rodem z filmu gangsterskiego - aż się chciało, aby Max nosił szary prochowiec, kapelusz i mówił głosem Humphreya Bogarta. Pokręcona fabuła, która w świetny sposób pokazywała nie tylko walkę, ale i zdradę czy moralne dylematy bohatera. Nic tu nie było białe czy czarne - tak jak w życiu. Akcja przeplata się z intrygami i rozmyślaniami Maksa, czasem z czarnym humorem.

Nihil novi

Qn'ik: Nie inaczej jest w części drugiej. W Max Payne'a 2 się nie gra - właściwie to się go ogląda. Jest on dokładną kontynuacją części pierwszej - w menu jest nawet opcja, która pozwala zobaczyć, w postaci komiksu, o czym traktował poprzednik. Niestety, całość sprawiła na mnie wrażenie jedynie nowego pakietu misji, w dodatku zrobionych bez jakiejkolwiek inwencji. Do tego przejdę jeszcze później, póki co...

Ghost: Nie inaczej jest w części drugiej. Ech, ten Max to ma pokręconą pracę i skomplikowane życie osobiste. Niby policjant, ma jakichś kumpli i przyjaciół, tylko czy są oni nimi naprawdę? Nawet Mona, do której robi maślane oczy, też co chwilę wystawia jego zaufanie na ciężką próbę. Za to dzięki temu brak tu monotonii i kolejne misje bywają zaskakującymi niespodziankami. Ale Max Payne to nie tylko fabuła...

Zacznijmy od...

Qn'ik: ...spraw technicznych. Bardzo zdziwią się posiadacze GeForce'ów 4. Otóż... nie zobaczą odbicia Maksa w lustrze! Niestety, te karty (jak i wszystkie wcześniejsze modele) nie obsługują potrzebnego do tego efektu (Pixel Shader 2.0 - GF4 ma „jedynie" Pixel Shader 1.2) - z czym radzą sobie już doskonale karty Ati (na Radeonie 8500, choć słabszym od GF4, wszystko wyglądało lepiej). To jednak w gruncie rzeczy niewiele znaczący szczegół. Najważniejszą sprawą techniczną jest niewątpliwie jedna z największych zalet gry - silnik fizyczny, czyli osławiony...

Ghost: ...spraw technicznych. Gra chodzi płynnie na komputerach z różnymi konfiguracjami. Raz lepiej raz gorzej - ale w końcu nie o to chodzi w grze, aby była śliczna i cacana. Ona po prostu ma płynnie działać, być w miarę atrakcyjna, stabilna i dostarczać radości grającemu. Max Payne 2 taki właśnie jest. No, a że wygląda zdecydowanie lepiej niż pierwowzór - to oczywiste. I Max taki jakiś bardziej ludzki i otoczenie bardziej uszczegółowione. I więcej efektów graficznych. Co prawda, na niektórych kartach nie widać tego, ale w końcu nie o efekty w tej grze chodzi.

Havok

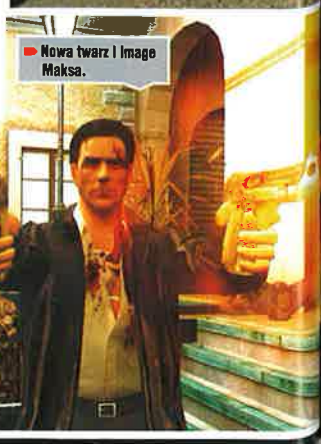
Qn'ik: Pojawia się on w grach nie po raz pierwszy - widzieliśmy go już na PC w Starskym & Hutchu oraz filmach... z Half-Life'a 2. No, właściwie w produkcji Valve ujrzymy znacznie polepszoną wersję tego silnika, jednak już tutaj pokazuje on pazury. Pudła, walające się prawie po każdej planszy w grze, zachowują się więcej niż poprawnie. Zarzuty można mieć nie tyle do fizyki, co do koszmarnego systemu kolizji obiektów - który to w drugim Maksie po prostu nie został zaimplementowany. Po najściu na zabitego wroga postać zagłębia się w ciało, zupełnie nie zwracając na to uwagi. Podobnie jest w przypadku wspomnianych kartonów - co prawda, można na nie wskoczyć, ale panowie z Remedy coś źle obliczyli i Max zagłębia się w owe pudła po kostki.

Ghost: Silnik Havoka daje trochę fajnych możliwości. Sporo jest w grze różnych eksplodujących przedmiotów (butle z gazem, beczki, kanistry, skrzynki z amunicją i inne). Podobały mi się zwłaszcza wybuchy skrzynek z pociskami. Nie brakuje też przedmiotów, które można strącić, popchnąć, podziurawić kulami czy porozrzucać za pomocą granatów. Ponieważ jest ich na planszach sporo, dają niezłą osłonę i nie raz pozwoliły się ukryć Maksowi tak, by mógł zażyć pastylkę czy przeładować broń. Ciała wrogów można przesuwać pociskami, granatami czy drzwiami. A to, że nie przeszkadzają one w bieganiu czy wykonywaniu uników - to tylko ich zaleta.

To nie koniec

Qn'ik: „Najzabawniejsze" jest to, że strzelając z dwóch desert eagle'ów (albo snajperki czy jakiejkolwiek innej broni) n i g d y nie przebijemy pudła. Są one całkowicie kuloodporne i nic się na to nie poradzi. Kolejna sprawa - interaktywność otoczenia jest tylko złudzeniem. Nie możemy potłuc wszystkich szyb, wszelkie lustra są kuloodporne, zasłony w oknach zrobione z żelbetonu (nie ma szans na ich poruszenie - nawet granatem), a zwłoki przeciwników to tylko niezniszczalne szmaciane lalki. Latające w nienaruszonym stanie zwłoki po tym, jak wybuchnął obok nich granat, wyglądają nieco burleskowo. A propos zwłok (to już naprawdę ostatnie narzekania na ten temat) - mimo dość dobrego modelu upadania (widać, że postać dostała np. w ramię, a nie w kostkę, co nie zawsze jest oczywiste), autorzy nie wysilili się i na przeciwnikach nie ma ani śladu krwi, ani choćby osmolenia.

Mona sucks... ops: Sax.



Nowa twarz i image Maksa.

Dość o technikaliach

Qn'ik: Czas się powyżywać na reszcie. Najkrócej można powiedzieć, że jeśli ktoś grał w Max Payne'a, jego sequel absolutnie niczym go nie zaskoczy. Zmian - poza grafiką i nieco inaczej (niekoniecznie lepiej) zobrazowanym bullet time'em nie ma tu wcale. Fakt, dochodzi postać Mony, którą zdarza nam się kierować. Przy okazji mała dygresja - wyobrażacie sobie kobietę, która biegnie sobie lekko i strzela naraz z dwóch desert eagle'ów, pistoletów o tak niesamowicie silnym odrzucie, że byłyby w stanie przewrócić rozjuszonego Czarnego Iwana?... (Lara Croft –> Ghost [ona chyba strzelała z berett? –> Q]). Poza tym w tej grze wyraźnie zabrakło jakiegokolwiek twórczego podejścia - wszystkie etapy wyglądają identycznie, często gra zamienia się w trójwymiarową platformówkę - ot, wyjdź przez okno, przeskocz na gzyms i tak dalej.

Na plus zaliczyć można etapy, w których Max ma wizje - jednak raz, że to samo było w jedynce, dwa - moim zdaniem, tam zrealizowano to znacznie lepiej. Do dziś pamiętam, jakie zrobiłem oczy, gdy biegłem w MP1 korytarzem, który co chwila się wydłużał i skracał - w MP2 Remedy z tego efektu zrezygnowało.

Również miejsca, w których dzieje się akcja (szczególnie polecam tu pewną „zwariowaną" planszę - jak ją zobaczycie, będziecie wiedzieli, dlaczego), nie są zbyt zróżnicowane. Nie ma tu pościgów samochodowych czy np. przechadzki po parku. Wszystko dzieje się w budynkach albo bardzo ich bliskim otoczeniu. Na domiar złego, brak nowych pomysłów widać również bardzo dobrze w finałowej scenie gry. Sposób na pokonanie bossa jest prawie identyczny jak w jedynce.

Ghost: Czas pochwalić resztę. Najkrócej można powiedzieć, że jeśli ktoś grał w Max Payne'a, w sequel zagra z prawdziwą przyjemnością. Poza ulepszoną grafiką, inaczej zrealizowanym bullet time'em jest tu jeszcze kilka ciekawych zmian. Przede wszystkim sterowanie Moną, która z karabinem snajperskim stanowi cennego sprzymierzeńca. Po drugie, trochę więcej NPC-ów. Z każdym warto pogadać. Czasem taka postać coś nam da, a czasem przyłączy się i wesprze nasze działania ogniem. Lepsze AI przeciwników - potrafią się schować, okrzykiem zaalarmować pozostałych, biegną w kierunku podejrzanych hałasów.

Bardzo podobały mi się też lokacje. Część z nich znamy z pierwszej części, ale jest też sporo nowych. Akcja toczy się w budynkach albo ich pobliżu. A we wnętrzach przyjdzie nam walczyć zarówno w podziemnych garażach, jak i na wysokich rusztowaniach czy gzymsach. Niektóre są mocno rozbudowane i przyjdzie nam chwilkę po nich łazić, zanim zauważymy, dokąd powinniśmy iść dalej. W porządku były też poziomy w trakcie majaczeń Maksa - spowolnione ruchy i jakieś głosy, rozmyty falujący obraz. Prawdziwa delirka. I te dziwne postacie oraz sytuacje. Podobała mi się plansza, którą można określić jako więzienie umysłu.

Widać, że autorzy zrealizowali kilka fajnych pomysłów na same lokalizacje i sposób ich przejścia. Nie ma tu co prawda przejażdżek samochodem, spacerków z pieskiem, obiadków - są za to zdrada, podejrzliwość, wątek miłosny i ciężka dola uczciwego gliniarza, czyli to, co najlepsze w Max Payne'ie. Ponownie historia jest mroczna i ponura, choć nie brak licznych akcentów czarnego humoru. Obrazowanie przejść między lokacjami za pomocą komiksów również w tej części wydaje się udanym zabiegiem.

To nie koniec

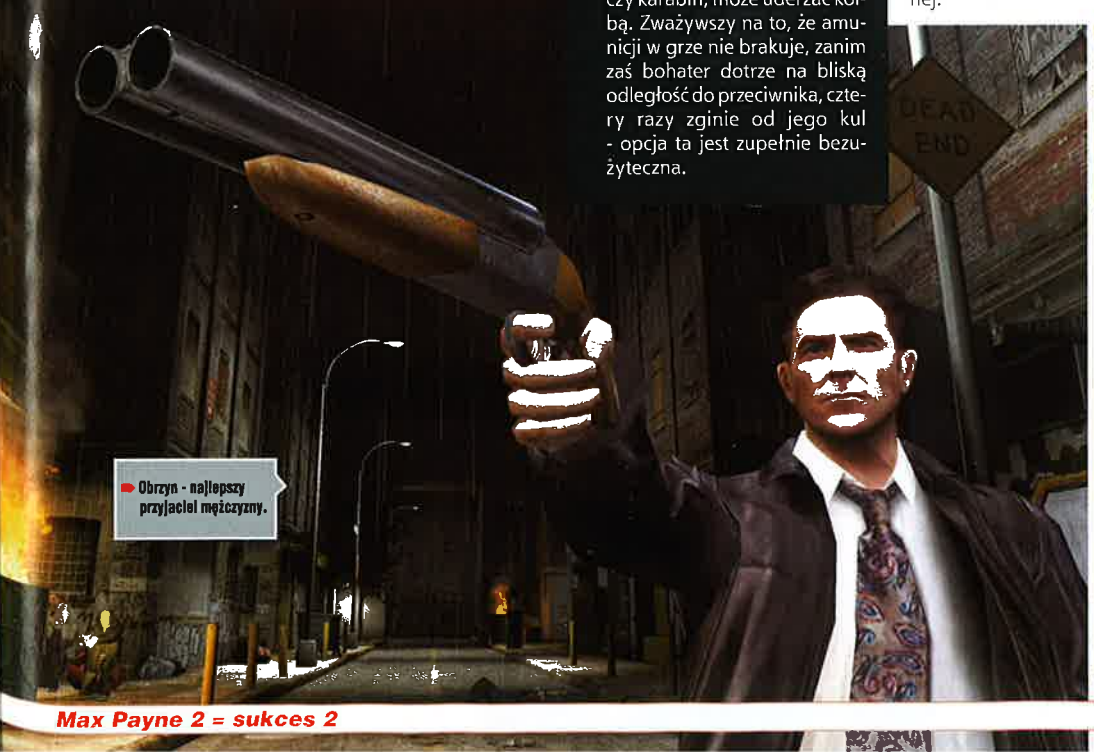
Ghost: No cóż, interaktywność z otoczeniem bywa różna. Spora część przedmiotów jest niewiarygodnie wytrzymała i po silnym ostrzale czy wybuchu pozostają nieuszkodzone lub zostają na nich tylko ślady pocisków. Jednak w porównaniu do pierwszej części na każdej planszy jest masa rzeczy, które można zniszczyć, przemieścić czy spowodować, by widowiskowo eksplodowały. Dużym plusem w Max Payne'ie 2 jest niezły ragdoll postaci. Jak to w porządnych grach, wrogowie inaczej reagują na strzały w różne miejsca ciała. Jak zwykle najskuteczniejsze są headshoty.

W Max Payne'a 2 się nie gra - właściwie to się go ogląda.

Zmian miało być dużo

Qn'ik: Tak przynajmniej pisali w zapowiedziach prasowych autorzy. Między innymi Max miał wreszcie mieć możliwość walki wręcz, którą w pierwszej części dodawał dopiero mod napisany przez jakiegoś fana. A jak to wygląda w praktyce? Żałośnie. Max bez czegokolwiek w dłoni jest całkowicie bezbronny - ani przeciwnika nie kopnie, ani uderzy. Dopiero gdy ma już w ręce pistolet czy karabin, może uderzać kolbą. Zważywszy na to, że amunicji w grze nie brakuje, zanim zaś bohater dotrze na bliską odległość do przeciwnika, cztery razy zginie od jego kul - opcja ta jest zupełnie bezużyteczna.

Ghost: Zmiany są widoczne, ale za dużo ich nie ma. Lepsza grafika, ragdoll, AI przeciwników, NPC, bardziej uszczegółowione lokacje, bullet time, ciekawa fabuła, całkiem spory arsenalik. I co z tego, że nie można walczyć wręcz. Jak będę chciał mordobicia, włączę sobie Mortal Kombat albo jakąś inną kopankę. Max to amerykański gliniarz, a nie Jackie Chan w służbie policyjnej.



Obrzyn - najlepszy przyjaciel mężczyzny.

To wszystko nic

Qn'ik: W porównaniu do największej wady - kretyńskiego poziomu trudności. Gra wygląda mniej więcej tak - **Max idzie korytarzem. QuickSave. Max ginie od przeciwnika, który się zaczaił za kartonem. QuickLoad. Max zabija przeciwnika i staje przed drzwiami do nowego pomieszczenia. QuickSave. Wchodzi do pomieszczenia i rozgląda się. Ginie od gradu kul. QuickLoad. Wchodzi jeszcze raz, wiedząc już - gdzie stoją przeciwnicy. Zabija ich, ale stracił zbyt wiele energii. QuickLoad... I tak do usr*** końca gry,** że tak się kolokwialnie wyrażę. Zastanawia mnie tylko jedna sprawa - jak ta gra będzie wyglądała na PS2 (premiera na konsole po pecetowej, tak swoją drogą). Jeśli autorzy specjalnie dla tej platformy (w której to niemożliwe jest zapisywanie gry w każdym momencie) nie zmienią poziomu trudności, konsolowcy ich wyśmieją. Przy okazji ujawnia się tu kolejna niekonsekwencja. Gra nie ma ambicji stać się pozycją realistyczną, o czym świadczą choćby spowolnienia czasu. Niech mi ktoś zatem wytłumaczy, jaki cel mieli autorzy w tym, że główny bohater ginie po takiej samej liczbie kul jak jego przeciwnicy?!

Ghost: W porównaniu do największej zalety. **Max to nie jakaś strzelanina dla bezmózgów typu „wejdź do pomieszczenia i podziuraw wszystko, co się rusza i na drzewo nie ucieka". Nasz bohater musi mieć oczy dookoła głowy. Nie można bezmyślnie biegać po korytarzu czy wbiegać do nieznanego pomieszczenia. Czy tak robi rasowy glina? Kopa w drzwi - i ostrożnie wchodzimy z odbezpieczoną bronią. A bandyci - tak jak w realnym życiu, zrobią wszystko, by nas uziemić i pozostać przy życiu.** Zdecydujmy się - albo stawiamy na realizm, w którym wrogowie są rzeczywiście groźni, albo na prostą strzelankę, w której przeciwnicy bardziej przypominają stado rzeźnych baranów niż gangsterów. Max Payne zdecydowanie w tym względzie stawia na realizm. Oprócz celnego oka, ostrożność i uważne rozglądanie się to jego najważniejsze cechy. Dźwięk też jest ważny - stając przy drzwiach do pomieszczenia czasem można usłyszeć, jak przeciwnicy rozmawiają, oglądają telewizję albo krzykiem alarmują innych.

Jeśli ktoś grał w Max Payne'a, sequel absolutnie niczym go nie zaskoczy..

Wszystko na skryptach

Qn'ik: Kolejną wadą jest „jednorazowość" gry. Jak większość produkcji dla jednego gracza, MP2 za każdym razem wygląda identycznie po włączeniu gry. Akcja toczy się po sznurku, a jakiekolwiek od tego odstępstwa powodują tylko ogłupienie rozgrywki (raz mi się niechcący zdarzyło przeskoczyć pewną przewidzianą przez autorów sytuację, przez co komunikaty stały się bezsensowne). Grać w Max Payne'a 2 po raz kolejny to tak, jakby znów oglądać ten sam banalny czarny kryminał - nie oczekujcie, że za drugim razem cokolwiek będzie wyglądało inaczej. Choć gwoli szerszego spojrzenia - fabuła prezentuje się dobrze i jest wciągająca. Do mnie jednak ta komiksowa poetyka wcale nie trafia, jest po prostu banalna.

Ghost: Fabuła jest liniowa. To fakt. Jednak jest ona na tyle skomplikowana i ma masę zwrotów akcji, że warto się w nią zagłębić. Po zakończeniu rozgrywki warto zagrać w nią ponownie. Dostrzeżemy wówczas w fabule pewne poszlaki, których nie zauważyliśmy wcześniej, a stają się one jasne, gdy już poznamy jej zakończenie. Mimo że fabuła pełni ważną rolę, nie dla niej gramy w Max Payne'a. Innym powodem ponownego włączenia programu jest to, że możemy przetestować różne taktyki pokonywania przeciwników, poszukać ukrytych easter eggsów czy wreszcie spokojniej rozglądać się, aby podziwiać ciekawie pomyślane i tak też przedstawione lokacje.

Jak widzą Maksa w Internecie?

Świat gier stanął na głowie. Większość osób w naszej redakcji wypowiadała się o MP2 raczej wstrzemięźliwie, tymczasem w Internecie... średnia ocen to 92%, a autorzy recenzji sprawiają w większości wrażenie, jakby na oczach mieli klapki i usilnie nie zauważają rzucających się w oczy wad. Cóż, historia osądzi, kto miał rację.

Oto kilka przykładowych ocen mniej lub bardziej prestiżowych zagranicznych serwisów o grach:

GameSpot	9/10
Games Domain	4,5/5
Gamespy	5/5
To The Game	9/10
Gamer's Hell	9,5/10
Worth Playing	9,4/10
IGN	9,4/10
Gameguru Mania	94/100
PC Game World	85/100
ActionTrip	82/100
Pregaming	8/10

ularna porażka

Pump-Action Shotgun

Gwoździem do trumny

Qn'ik: Jest brak multiplayera. Nie ma przebacz - NIC nie jest w stanie usprawiedliwić tu autorów. Podczas gry wielokrotnie jesteśmy zmuszani do współpracy Maksa z Moną - przy czym jedno z nich kierowane jest przez przejawiające lemingowskie zapędy AI. Czemu nie ma trybu cooperative? To już tylko autorzy raczą wiedzieć.

Nie ma gry bez wad

Ghost: Jedną z poważniejszych jest ta, że nie ma trybu multiplayer. Innych pomniejszych jest kilka. Dziwne akrobacje Maksa podczas przeładowywania broni w bullet time'ie (mnie się one akurat podobały – Q), brak możliwości zniszczenia źródeł światła, niemożność strzelania poprzez kartonowe pudła, zbyt liniowa fabuła, czasem niezbyt dobra praca kamery.

Gra na szóstkę

Qn'ik: I ani punktu więcej. Max Payne 2 mnie zawiódł! Może nie na całej linii, ale mając jeszcze w pamięci bardzo grywalne Enter the Matrix (w którym znacznie lepiej rozwiązano tok walki w bullet time'ie czy strzelanie), któremu daliśmy niegdyś siódemkę - najnowszej gry Remedy po prostu nie polecam nikomu, komu na dźwięk słów 'Max Payne' nie cieknie ślinka. Zagrać w nią mogą ewentualnie ci, którzy w ogóle nie poznali jedynki - dla nich moja ocena powinna być o dwa punkty wyższa. Aha - jedną z najczęściej wspominanych wad gry jest to, że jest krótka - teoretycznie można ją ukończyć w pięć-sześć godzin. W praktyce jednak czas ten znacznie (i sztucznie) się wydłuża, ze względu na przeklinany przeze mnie wcześniej poziom trudności.

Gra na ósemkę

Ghost: I to w pełni zasłużoną. Więcej nie dam, bo choć nadal pozostaje ona atrakcyjna, faktycznie jest tu nieco wtórności. Zabrakło jakichś świeżych pomysłów. Mimo to jest to wciąż Max Payne. Gra, którą zachwycałem się wcześniej i którą nadal się zachwycam. Posiada mroczny klimat policyjnej opowieści, szybką i ostrą akcję i nie jest to jakaś banalna historyjka, ale przedstawiony kawałek ciężkiego życia uczciwego amerykańskiego gliniarza. I to się czuje podczas grania w Max Payne'a 2. Gdy siadamy przed monitorem, my jesteśmy Maksem i to my musimy przywrócić w mieście porządek. Nie jakimiś przedszkolnymi pogadankami, ale z pomocą nieodłącznego przyjaciela gliniarza. Spluwy dużego kalibru.

Zatem uśredniamy - i dajemy grze siódemkę!

Co w Maksie piszczy?

Tryby gry w Max Payne'ie 2 są całkiem podobne do tych z poprzedniej części. Początkowo dostępna jest tylko możliwość grania na standardowym poziomie trudności, później dochodzą utrudnienia - gra na czas (New York Minute), gra z ograniczoną liczbą możliwych do zrobienia quicksave'ów (Dead on Arrival - dostępny po ukończeniu gry na poziomie Hard Boiled) oraz najciekawszy tryb, w którym... śmierć jest nieunikniona (Dead Man Walking). Max jest rzucany na jedną z kilku specjalnie stworzonych do tego celu planszy z pięcioma painkillerami i jakąś bronią. Przeciwnicy pojawiają się non stop (w oznaczonych miejscach) - im dłużej bohater pozostanie przy życiu, tym lepiej dla niego i końcowego wyniku.

Maksów dwóch

Popatrzcie na screen z części pierwszej – i drugiej. Znajdźcie 10 szczegółów różniących te obrazki. :)

Humor Remedy nie opuszcza

W Max Payne'ie 2 nie zabrakło kilku easter eggów (żartów primaaprilisowych) i ukrytych opcji. Pomińmy już alternatywne zakończenie (które to udało mi się zobaczyć dzięki podstępowi - normalnie pojawia się pewnie dopiero po przejściu gry na najwyższym, początkowo niedostępnym poziomie trudności). Dzięki małej sztuczce można kierować w grze właściwie każdą postacią, która się w niej pojawi. Nawet więcej - autorzy sami zrobili specjalny model... rozebranej Mony. A że jest to kobieta niepospolitej urody, gra nią sprawia każdemu mężczyźnie ogromną radochę. Swoją drogą, to dobry ruch - normalnie tego typu modyfikacje robione są przez fanów - tym razem wyręczyli ich sami autorzy gry.

A jak to zrobić? Poczytajcie tipsy.

7

WYMAGANIA
Win 98/ME/2000/XP
Procesor: PIII 1 GHz
RAM: 256 MB
Akcelerator: 32 MB z T&L

Producent: Remedy
Dystrybutor: Cenega

- ⊕ niebanalna fabuła
- ⊕ lokacje
- ⊕ ulepszona grafika
- ⊕ arsenał broni
- ⊕ klimat i grywalność
- ⊖ nuda (bardzo subiektywne)
- ⊖ F5, F9, F5, F9, F5, F9...
- ⊖ brak multi
- ⊖ Havoc nie jest idealny
- ⊖ „wybiórcza" interaktywność
- ⊖ autoplagiat

GRYWALNOŚĆ 7
VIDEO 8
AUDIO 8

www.maxpayne2.com

UFO aftermath

Xenogem

Ziemia oglądana z kosmosu musi się wydawać piekielnie atrakcyjnym miejscem dla niezliczonych odmian istot zamieszkujących wszechświat. Położona na uboczu – z dala od głównych szlaków tranzytowych, oferuje niezłą atmosferę imprez w temperaturach od -60 do +50 oraz najrozmaitsze sposoby miłego spędzania czasu: narty, plaża, leniwe pożeranie licznych tubylców. Słowem: Ziemia widziana z kosmosu jest rajem na zie... no właśnie – wymarzonym miejscem na ferie. Nic dziwnego, że pchają się tam tłumy Obcych.

GATUNEK: **STRATEGIA**

Nieszczęśni nie wiedzą jednak, że zostali nabici w butelkę przez biura podróży. Ziemia bowiem ma już własnych szkodników - ludzi, a ci nadzwyczaj niechętnie dzielą się swoimi zabawkami. Kolejne turnusy odbijają się więc od powierzchni Ziemi, nie wiedząc nawet, że każda taka próba jest skrupulatnie odnotowywana i analizowana przez lokalnych naukowców. Pierwszym powszechnie znanym był Herbert George Wells, a jego pochodząca z 1897 roku praca - „**Wojna Światów**", na pewno dostępna jest w pobliskiej bibliotece. Późniejszych, wykorzystujących coraz nowsze media - np. film, zliczyć nie sposób. Dość jednak będzie powiedzieć, że kultywowana przez nich wiedza sprawia, iż od pewnego czasu mamy możliwość samodzielnego odpierania spragnionych zabawy kosmitów. I w ten właśnie sposób docieramy do sedna dzisiejszego wykładu - UFO: Aftermath. Gry, wyrastającej z pnia Space Invaders i zarazem niemal bezpośredniego spadkobiercy najwybitniejszego przedstawiciela tego gatunku: pierwszej gry serii X-COM znanej w Europie pod nazwą UFO: Enemy Unknown.

X-COM: wróg poznany

O UFO: Enemy Unknown można by napisać wiele, trzeba jednak tyle tylko, że po dziś dzień (a minęło już blisko 10 lat) **pozostaje niepobitym mariażem elementów taktycznych i strategicznych**. I mimo iż UFO niemiłosiernie się postarzało i jak na porządny produkt DOS-owy przystało, nie lubi się ze środowiskiem Windows, rzesze ludzi grają w nią do dziś (przyznam, że nie dawniej jak latem tego roku mój team złożył ostatnią jak dotąd kurtuazyjną rewizytę na Cydonii). Los jednak nie był łaskawy dla X-COM, którego wielkość (a może nawet Wielkość) rozmieniona została na drobne. Po świetnym Enemy Unknown przyszło nie-tak-dobre Terror from the Deep, kompletnie nieudana Apocalypse i nie chciane dzieci serii - Interceptor i Enforcer. X-COM miał zalśnić pełnym blaskiem dzięki teamowemu first-person shooterowi Alliance i ponoć - wielkiemu come backowi strategii - Genesis. Te ostatnie jednak zmarły wraz z ich wydawcą - Microprose'em.

Kraina niespełnionych snów

Iskierka X-COM jednak tli się w zbiorowej świadomości rodzaju ludzkiego zarówno po stronie twórców, jak i ich potencjalnych klientów. Do tych pierwszych jeszcze niedawno należało Mythos Games (obecnie Codo), czyli firma PT Twórców Enemy Unknown - braci Gollop i Sk-i, planująca wskrzesić dawną chwałę w postaci Dreamland Chronicles: Freedom Ridge. Tytuł ten miał być wszystkim, o czym kiedykolwiek śnili fani serii, mimo to jak większość snów (na szczęście) nie spełnił się. Wówczas jednak pojawił się nieznany bliżej nikomu czeski Altar Interactive, który podjął się zadania sfinalizowania tego projektu. Szybko się okazało, że w zasadzie zacząć trzeba od nowa - już pod tytułem UFO: Aftermath.

Zmierzch i mrok

Wszystko się zaczęło w dniu, w którym wyginęły sowy (i cała reszta makroorganizmów). Sprawcy nieszczęścia - czescy Obcy, byli jednak sprytniejsi od przeciętnego reżysera amerykańskiego s.f. i nie zaserwowali ludziom standardowej inwazji, z elementami serwisu stołowego na niebie. Wszystkim, czego potrzebowali, były **zarodniki roślin** nietypowych dla biosystemu Ziemi, które rozpylone zostały w atmosferze. Te rozrosły się (a może rozmnożyły, kto je tam wie) odcinając Ziemię od życiodajnych ciepła i światła. Wkrótce zaś po tym opadły na powierzchnię błękitnej do niedawna planety i stłamsiły wszelkie życie na niej. Świat umarł?

Niezupełnie. Ludzie okazali się plagą **znacznie bardziej wytrzymałą** niż karaluchy i szczury i po pewnym czasie na powrót wychynęli ze schronów głęboko pod ziemią. Była ich garstka - faktem jest jednak, że przetrwali najbardziej przedsiębiorczy, więc Obcy powinni sobie pluć w to, co mają zamiast brody, przez to niedopatrzenie. Te niedobitki bowiem stwierdziły, że pokrywający powierzchnię Ziemi dywan zarodników znikł (bez obaw jednak, drodzy współziemianie, powróci w najmniej dla nas odpowiednim momencie) i w związku z tym można - i trzeba! - popróbować walki na ludzkich warunkach.

Dziel i rządź

Losy wojny ludzko-Obcej (pod flagą eee... nieważne) oglądać będziesz z pozycji Naczelnika Rady Ziemi (brzmi jak marzenie spełnione Andrzeja L.). Czyli persony, w ręce której oddane zostały ostatnie zasoby gatunku ludzkiego. Z tytułem honorowym jednak wiąże się zadanie wykopania

Gra bardzo dobra, możecie mi zaUFOć

Zagłada cywilizacji dokonała się zaledwie w kilka godzin. I wbrew powszechnym oczekiwaniom, utrwalonym w ciągu dekad życia w cieniu atomowego grzyba, odpowiedzialnymi za nią nie byli sami ludzie. Dokonali jej ci, których istnienia i złych wobec nas zamiarów domyślaliśmy się zawsze, a już na pewno od „Wojny światów" Wellsa. Ci, których wypatrujemy na nocnym niebie. Oni. Obcy.

Obcych poza orbitę wpływów ludzi. Wykopywanie to realizowane będzie **na obraz i podobieństwo** starego dobrego UFO: Enemy Unknown - na dwóch płaszczyznach. Pierwsza - ta szersza, charakteryzowana widokiem globu ziemskiego, wymaga decyzji strategicznych - zarządzania teamem, określania przeznaczenia baz, wskazywania naukowcom i inżynierom kolejnych badań naukowych i produkcji technologicznej (łącznie 70 technologii, w tym sekcje obcych, broń, pancerze, upgrade'y myśliwców itp.).

Już w tym momencie zaczynają się rysować różnice pomiędzy obrazem globu sprzed lat (lub miesięcy) a obecnym. Przede wszystkim - nie bawmy się w drobiazgowość i pomińmy kwestie estetyczne - opcji w menu u boku ekranu jest znacznie mniej. Nie ma np. - co stanowi zwyczajowy punkt trzeci na liście narzekań wszystkich tych, którzy ze zdumieniem odkryli, że Aftermath to nie Enemy Unknown, **możliwości samodzielnej rozbudowy kolejnych baz.** Nie oznacza to wcale, że do końca gry bazować będziesz (niezłe, nie?) na dwóch placówkach. Nie, w miarę upływu czasu zdobywać będziesz kolejne - czasem niemal opuszczone, czasem już po wizycie obcych dekoratorów wnętrz. Naturalnie - im więcej ich podporządkujesz, tym większy będzie obszar wykrywania „anomalii" i szybsze postępy naukowe i produkcję. Warto dodać na marginesie głównego wątku, że po pewnym czasie do trzech podstawowych baz (wojskowa, naukowa, technologiczna) dojdzie typ czwarty. Czym się ów zajmie - sprawdź sam.

Punkt drugi na wspomnianej liście malkontentów stanowi **brak warstwy ekonomicznej**, czytaj: pieniędzy. Chodzi o to, że w grach serii X-COM niezbędne było równoważenie budżetu, co prowadziło do kuriozalnych - jak się nad tym głębiej zastanowić, sytuacji w postaci wyprzedaży martwych Obcych i ich broni, że nie wspomnę o komponentach UFO. Altar zrezygnował z pomysłu, gdyż po prostu nie pasuje on do założeń gry. W świecie, w którym wszyscy ludzie się znają (bez mała) i w dodatku jednoczy ich wspólny wróg (jedyny sposób by skrzesać iskrę międzyludzkiej solidarności), pieniądze nie mają już żadnej wartości. Nie znaczy to, że wszystkiego jest w bród - w rzeczywistości jedynym nieograniczonym zasobem jest najprostsze, a więc szybko porzucane uzbrojenie. Broń lepszą należy znaleźć lub wynaleźć i zbudować, a wytrenowanych i doświadczonych ludzi chronić jak źrenicy oka swego, amen.

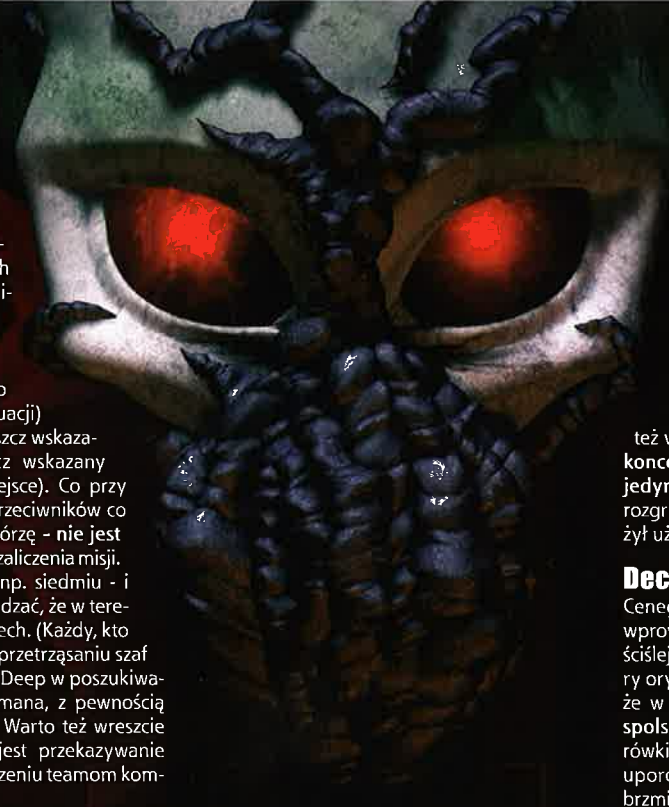
Dowódź i zdobywaj

Wojny jednak toczy się zwyczajowo nie w sztabach, a na polu. Zwykle rozpoczyna je alarm w postaci ekranu informacyjnego, że źle się dzieje w świecie i należałoby posłać tam własnych chłopców i dziewczyny. Skutkiem natychmiastowym jest pojawienie się ikony myśliwca przechwytującego lub śmigłowca z załogą (tylko jeden naraz - bez względu na to, czy kontrolujesz dwie czy 30 baz), startujących z najbliższej bazy wojskowej. I o ile przechwycenie UFO nie wymaga od ciebie niczego **ponad wydanie rozkazu ataku** (on sam jest automatyczny i wcale nie musi zakończyć się powodzeniem), to późniejsze „zabezpieczenie" obszaru należeć będzie do ciebie. Wykorzystywać będziesz w tym celu team złożony co najwyżej z 7 osób (w misjach ratunkowych należy zostawić miejsce dla ratowanego), wybieranych maksimum spośród 25 ludzi o zróżnicowanych umiejętnościach (rozwiną je, zaliczając treningi i zdobywając doświadczenie w trakcie misji).

Cele poszczególnych zadań są różne i choć faktycznie większość z nich sprowadzić można do wspólnego

Transobsceniczni, czyli kosmiczne ZOO

W UFO: Aftermath przyjęto zasadę, że faktyczni sprawcy bałaganu nie lubią wystawiać członków na odstrzał i posiłkują się stworzonymi naprędce mutantami - transgenantami. Założenie to sprawia, że - mimo iż samych Obcych jest niewiele (tylko w UFO i bazach obcych) - ilość i zróżnicowanie ich armii są naprawdę imponujące. Na szczególne uznanie zasługuje zwłaszcza ich design. Nie wiem, czym wspomagali się twórcy, by wyzwolić najgłębiej ukryte lęki ludzi, ale jestem pewien, że to było nielegalne. Nie zdradzając poszczególnych pomysłów - nie sposób nie odnieść wrażenia, że pomyśleli oni o wszystkim, co obrzydliwe - transobsceniczne. Warto też, mówiąc o mutantach, wspomnieć, że różne ich rodzaje inaczej reagują na odmienne typy broni. Karabiny laserowe nie robią - na przykład - wiele złego brykokrabom, podczas gdy są naprawdę śmiercionośne dla obucha



mianownika „zabij wszystko, co się rusza", formalnie dokonywać będziesz także misji zwiadowczych (zaobserwuj przedstawicieli przynajmniej 4 przedstawicieli Obcych), ratunkowych (doprowadź strąconego pilota w miejsce ewakuacji) czy specjalnych (np. zniszcz wskazany obiekt lub dostarcz wskazany obiekt w określone miejsce). Co przy tym ciekawe, wybicie przeciwników co do macki nie jest, powtórzę - **nie jest** warunkiem koniecznym zaliczenia misji. Zwykle wystarczy ubić np. siedmiu - i grze nie będzie przeszkadzać, że w terenie pozostało jeszcze trzech. (Każdy, kto spędził pół godzinki na przetrząsaniu szaf liniowca w Terror of the Deep w poszukiwaniu spanikowanego gilmana, z pewnością doceni to rozwiązanie.) Warto też wreszcie wiedzieć, że możliwe jest przekazywanie zadań o mniejszym znaczeniu teamom komputerowym (czyt. zrzucanie ich na barki AI), jednak strategia ta bardzo szybko się mści, bo AI lubi przegrywać w sytuacjach właściwie pewnych... Z drugiej strony, zdarza się jej nawet udanie zdobywać bazy.

Po zaakceptowaniu faktu, że Decydujące Starcie nie jest kalką tamtych starych UFO okazuje się, że jest znakomitą pod wieloma względami grą w stylu hitu sprzed lat.

Apocalypse now

Pierwszy rzut oka na mapę taktyczną - miasto, las, pustynia - odkrywa przerażającą dla większości fanów serii X-COM prawdę: gra jest nie tylko w 3D - **ona jest w czasie rzeczywistym**! Nie taki jednak diabeł straszny i po złapaniu go za rogi okazuje się, że trójwymiar i czas rzeczywisty nie tylko nie przeszkadzają w grze, ale naprawdę mogą się podobać. Weźmy ten pierwszy - autorski engine Altar okazuje się całkiem przyzwoity: jest elastyczny i wydajny i jest w stanie wywołać naprawdę interesujące - złożone, a przy tym niemal kompletnie niepowtarzalne światy. To ostatnie dzięki systemowi losowego dobierania „klocków", z których powstają poszczególne mapy. Sposób ten nie jest nowy - wykorzystywał go już z powodzeniem pierwszy X-COM, jednak efekt wciąż wzbudza przynajmniej szacunek.

Nieco gorzej niż w Enemy Unknown ma się tu natomiast kwestia „niszczalności" obiektów. Tam bowiem zanihilować można było wszystko - włącznie z gruntem. Tu - jedynie blokujące linię strzału samochody, śmietniki, ogrodzenia. Nie sposób też nie zauważyć, że nie jest niestety możliwe wchodzenie do budynków i że **zabrakło wielopoziomowości plansz** - walka w UFO: Aftermath toczy się jedynie na poziomie gruntu. Brak ten rekompensowany jest znakomitym, gęstym klimatem ziszczonej apokalipsy, a wywołany brudnymi barwami i niezłą ambientową muzyką.

Hop SAS-a!

Kolejny powód do narzekania dla „purystów turowych" to fakt, że UFO: Aftermath wymaga nauczenia się myślenia w ramach systemu akcji symultanicznej (SAS), czyli czasu rzeczywistego obostrzonego zaawansowaną aktywną pauzą. Dzięki niej w każdym dowolnym momencie gry (np. w trakcie widowiskowej eksplozji) masz prawo zatrzymać bieg czasu i wydać rozkazy własnym ludziom. Możliwe jest także tworzenie **całych ciągów rozkazów** (biegnij, przyklęknij, strzel, biegnij, przy czym w każdej chwili można je dowolnie zmodyfikować), a system stara się jednocześnie o zachowanie zwartej grupy. To zaś dlatego, że w UFO: Aftermath liczy się **siła ognia, a nie stosowanie skomplikowanych taktyk** (np. okrążenia czy pułapki). Ludzie, choćby świetnie wyszkoleni, bez ulepszonych pancerzy Obcych i broni ostatecznej zagłady giną w mgnieniu oka. Dlatego też w rzeczywistości najlepszą taktyką jest **koncentracja ognia całego teamu na pojedynczym celu**, częste zapisywanie stanu rozgrywki i... modły, by przeciwnik nie zdążył użyć broni rażącej powierzchniowo.

Decydujące starcie

Cenega wykonała kawał dobrej roboty, wprowadzając na rynek UFO: Aftermath, a ściślej - Decydujące Starcie, w dniu premiery oryginalnej, czeskiej wersji. Tym bardziej że w nasze ręce trafiła wersja **całkowicie spolszczona**. Zdarzają się wprawdzie literówki w opisach, irytujące też może być uporczywe 'sir' dostawiane do swojsko brzmiących komunikatów, jednak zapewniam, że nie zdarzyło mi się pluć jadem przy czytaniu opisów ani - jak np. w przypadku Baldur's Gate'a, grać z wyłączonymi głośnikami. Smutne jest natomiast to, że - mimo iż wszędzie na świecie możliwe stało się poprawienie gry patchami - najpierw 1.1, następnie 1.2, Polacy wciąż zmuszeni byli grać w 1.0. Cenega obiecuje jednak, że pojawią się one już wkrótce.

Podejmując się oceny UFO: Aftermath - gry w oczywisty sposób nawiązującej do tamtego wielkiego UFO: Enemy Unknown - trzeba pamiętać, że to kompletnie inna wizja zupełnie innych ludzi. Zatem porównywanie jej ze zbiorowym marzeniem - Enemy Unknown 2003 - zawsze wypadnie na niekorzyść tworu rzeczywistego. Po zaakceptowaniu faktu, że Decydujące Starcie **nie jest kalką tamtych starych UFO** (prawa do X-COM posiada Firaxis Sida Meiera, jednak czy są plany wykorzystania ich - nie wiadomo), a rzekome braki mogą wynikać z przyjętych założeń - okazuje się, że jest **znakomitą pod wieloma względami** (i przynajmniej dobrą pod tymi pozostałymi) grą w stylu hitu sprzed lat.

8

WYMAGANIA
Win 98/Me/00/XP
Procesor 500MHz
RAM 64 MB
Akcelerator 32 MB

Producent: Altar Interactive
Dystrybutor: Cenega

- wiele, wiele godzin niezmiennie dobrej zabawy
- SAS
- gęsty klimat świata po apokalipsie
- dziesiątki typów Obcych, broni, technologii
- zbyt małe znaczenie taktyki

GRYWALNOŚĆ 9
VIDEO 8
AUDIO 7

UFO: Aftermath

www.ufo-aftermath.com

COUNTER STRIKE™

CONDITION ZERO™

GRA AKCJI NUMER 1 NA ŚWIECIE!

- **Gry z serii Counter-Strike sprzedały się już na świecie w ilości 750 tysięcy kopii.***
- **Condition Zero to nowy, osobny tytuł, który wreszcie wprowadza do Counter-Strike rozgrywkę jednoosobową.**
- **Zestaw automatycznie uaktualnia postacie, modele i eksplozje z Counter-Strike do zupełnie nowej grafiki w wysokiej rozdzielczości.**

Wydawca	Opracowane przez	Wydawca w Polsce	Platforma
SIERRA / VIVENDI UNIVERSAL games	VALVE / ritual ENTERTAINMENT	CIENEGA	PC CD ROM

© 2003 Valve, L.L.C. Wszystkie prawa zastrzeżone. Valve, logo Valve, Counter-Strike, logo Counter-Strike i Counter-Strike: Condition Zero są znakami towarowymi lub/i zastrzeżonymi znakami towarowymi Valve, L.L.C. Ritual i logo Ritual są znakami towarowymi lub/i zastrzeżonymi znakami towarowymi Ritual Entertainment. Sierra i logo Sierra są znakami towarowymi lub/i zastrzeżonymi znakami towarowymi Sierra Entertainment Inc. w USA i/lub innych państwach. Vivendi Universal Games i logo Vivendi Universal Games są zastrzeżonymi znakami towarowymi Vivendi Universal Games, Inc. Wszystkie inne znaki są własnością ich właścicieli.

* Źródło: NPD, GfK, Chart Track, Inform, Interbase.

Hut Sędzimir

Simy - bohaterowie najpopularniejszej, najlepiej sprzedającej się gry komputerowej w historii, dostały już od producentów add-onów mnóstwo rzeczy: sympatyczne zwierzaki, słoneczne wakacje, okazję, by nieco poflirtować, a nawet wolną chatę do zrobienia prywatki. Wydawać by się mogło, że niczego im już do szczęścia nie brakuje, jednak EA zdecydowało się na jeszcze jeden dodatek rozszerzający podstawową wersję gry. Jest on o tyle niezwykły, że poświęcono go... magii!!!

GATUNEK: SIM

The Sims Makin' Magic

EXPANSION PACK

Instalacja dodatku Abrakadabra zamienia dotychczasowe realia życia Simsów nie do poznania i przenosi ich do świata, który nieodmiennie kojarzy się z tym przedstawionym w Harry Potterze. Wszystko niby wygląda tu normalnie, ale zaraz po uruchomieniu gry z dodatkiem znajdujesz przy skrzynce pocztowej tajemnicze pudełko. A w nim... zestaw magiczny dla początkujących firmy Magico, czyli księgę czarów wersja 2.0, różdżkomat, czarną dziurę-teleport i kilka innych magicznych ciekawostek. Dodatki do Sims od początku były zwariowane, ale by aż tak?

Oto zawartość magicznego pudełka!

Znasz jakąś magiczną sztuczkę? Czas ją pokazać!

Sąsiad żaba

Tworzenie czarów odbywa się w Sims: Abrakadabra poprzez mieszanie magicznych specyfików. Na samym początku dysponujesz tylko trzema takimi czarodziejskimi ingredientami - masłem, żabim potem i żabimi bobkami. Te pierwsze wymieszane razem dają czar, który zamienia Simsów w żaby. Podczas gry zdobywasz kolejne składniki, choć księga czarów mówi tylko, jakie składniki połączone razem tworzą zaklęcie. O dokładnym jego działaniu musisz się przekonać sam. Mieszanie czarów, w zależności od rodzaju zaklęcia, zależy od umiejętności gotowania lub mechanicznych Sima - ich poziom wpływa jednak przede wszystkim na moc przygotowywanego czaru, a nie to, czy w ogóle uda się go stworzyć.

A kiedy nie wyjdzie ci czarowanie, skończysz w pidżamie przed głową klauna!

Mieszanie nastek

Gry z serii The Sims i Sim City zawsze rozśmieszały graczy, pokazując na ekranie ładowanie informacji o tym, co też w danym momencie komputer robi. Zabawne było to, że zazwyczaj były to „czynności" niemające nic wspólnego z faktycznymi zadaniami wykonywanymi przez urządzenie – ale w Abrakadabrze programiści z EA poszli na całość... Sprawdźcie zresztą sami, co robi komputer, kiedy ten dodatek wczytuje się do pamięci:

- mieszanie nastek w szesnastkach
- optymalizacja temperatury pieczenia
- eliminacja potencjalnego mędrkowania
- konfigurowanie uroków śladowych

i najlepsze...

- symulacja uruchamiania programu

Czara czarów

Wraz ze zdobywaniem wiedzy magicznej uzyskasz zdolność tworzenia skarbów, cudownych ogrodów, wzywania wyimaginowanego przyjaciela lub nawet zamienienia dzieci w dorosłych. Przyznać trzeba, że twórcy dodatku wykonali kawał naprawdę solidnej roboty i wymyślili czary, z których właściwie każdy jest unikatowy, każdy efektowny, a dodatkowo pojawia się kolejna partia specjalnych zaklęć, kiedy wraz z Abrakadabrą masz zainstalowane inne add-ony (np. zamienianie zwierzaków w ludzi). Na czary trzeba jednak uważać - jeśli wykorzystujesz je bez potrzeby (np. zaklęcie tworzące jedzenie, kiedy wszyscy są syci), magia ukazuje własną ciemną i złośliwą stronę i wywołuje nieoczekiwane oraz niechciane efekty (np. inwazja karłów niszczących twój ogród). Rzucanie czarów na inne Simy może być równie niebezpieczne, szczególnie gdy ofiara zna to samo zaklęcie - zamiast sąsiada Henry'ego, może się okazać, że to ty staniesz się na kilka godzin gry kumkającą ropuchą.

Magiczne miasteczko

By stać się magiem takim jak Harry Potter czy Merlin, musisz się udać do magicznego miasteczka - nowego obszaru, który do podstawowej wersji gry dodaje właśnie add-on Abrakadabra. Trafić tam możesz na jeden z dwóch sposobów: wskakując do czarnej dziury (podróż w pojedynkę) lub wzywając sterowiec-taksówkę (wtedy możesz pojechać z całą rodziną). Magiczne miasteczko to możliwość zdobycia nowych czarodziejskich składników (kupujesz je lub wykonujesz proste questy, czyli łatwe logiczne łamigłówki) lub też popisania się magicznymi umiejętnościami. Możesz tu np. pokazać, jak wyciągasz królika z kapelusza, kilka sztuczek z asystentką lub wziąć udział w pojedynku czarodziejów. Tutaj możesz także kupić własny nawiedzony domek i przenieść doń bliskich - wtedy poczujesz się jak prawdziwa Rodzina Addamsów.

Czarowali, zwariowali

Abrakadabra to najbardziej nietypowy dodatek do The Sims, a dzięki temu świetny sposób na zamknięcie całej serii. Sims fani nie powinni się wahać - Abrakadabra to najlepszy sposób na zabicie czasu w oczekiwaniu na The Sims 2.

8+

WYMAGANIA
Win: 98/ME/2000/XP
Procesor: P II 450 MHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: 4 MB

Producent: Maxis
Dystrybutor: EA

⊕ ogromna liczba nowości
⊕ humor, humor, humor
⊕ zróżnicowane, ciekawe czary

⊖ znajdą się tacy, co będą narzekać, że czary nie pasują do Sims
⊖ tradycyjnie - znów dodatek, a gdzie Sims 2?

GRYWALNOŚĆ 9
VIDEO 8
AUDIO 7

www.thesims.com

Sims: Abrakadabra

Sims Potter czaruje!

AGE OF WONDERS
MAGIA CIENIA
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
Potężne czary, potężne armie, potężne granie.
WSZYSTKO GRA
Gra komputerowa z gwarancją „Wszystko gra" to pewność, iż wydajesz pieniądze na jeden z najlepszych tytułów w swoim gatunku, płacąc tylko za grę i za nic więcej.
„AoW należy do gier, które pochłaniają mnie na długie tygodnie... Od kiedy wpadła mi w ręce, chodzę spać o piątej rano."
Ocena 85%
GameStar PL, październik 2003
„Nie ma jak zapach przypiekanego Elfa o poranku."
PC Gamer
PC CD
POWERED BY gamespy
GATHERING
TRIUMPH STUDIOS
© 2003 Triumph Studios. Triumph Studios, logo Triumph Studios są znakami handlowymi Triumph Studios. Logo Age of Wonders Magia Cenia oraz Age of Wonders Magia Cienia są znakami handlowymi Cenega Poland Sp. z o.o. The Gathering i logo The Gathering. Take Two Interactive Software, logo Take Two są znakami handlowymi Take Two Interactive Software. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszystkie inne znaki handlowe i prawa autorskie należą odpowiednio do swoich właścicieli.
A TAKE-TWO COMPANY
www.ageofwonders.com
Wydawca w Polsce: Cenega Poland Sp. z o.o.

GATUNEK: AKCJA/SYMULATOR

YAGER

Latanie, strzelanie, świetna grafika i płyta DVD – oto charakterystyka Yagera w jednym zdaniu. Do pełnego obrazu wypada dodać jeszcze informację, że gra najpierw ukazała się na Xboxa, na PC ma zrąbane sterowanie i... po resztę szczegółów zapraszam już do artykułu.

Allor

Jakby tu zacząć... wszystko już było... O! I to jest początek całkiem niezły, bo i w taki sposób można Yagera scharakteryzować. Bo cóż odkrywczego jest w lataniu i strzelaniu? Na pomyśle tym opierały się przecież choćby Gunlok czy Battle Engine Aquila, że o wcześniejszym Echelonie nie wspomnę. A gdyby tak nieco pozszerzyć kryteria, załapałby się tu nawet Aquanox 2. Dwa pierwsze tytuły są jednak o tyle bliższe obecnemu bohaterowi, że i tutaj można się poruszać w dwóch trybach. Zanim jednak przejdziemy do szczegółów, parę słów wprowadzenia technicznego.

W grze wcielamy się w postać Marcusa Tide'a – najemnika po przejściach, który właśnie zdobył nowy myśliwiec i postanowił zarobić trochę gotówki

DVD na PC – w końcu?

Największą nowinką jest tu nośnik – jest to jedna z niewielu gier dostępnych na PC jedynie w wersji DVD. Chciałoby się zakrzyknąć „super!", gdyby nie to, że z faktu tego w zasadzie nic nie wynika. Nadal zaczyna się od instalacji i to nie byle jakiej, bo nawet w minimalnej wersji na dysku twardym ląduje trzy i pół gigabajta danych, zaś w maksymalnej ponad pięć. I choć nie wiąże się to z żonglerką, trudno nie zadać sobie pytania „po kiego w takim razie to DVD?". Do jednorazowego uprzyjemnienia instalacji?

Na nieco przydługawym kopiowaniu jednak się nie kończy, trzeba jeszcze poczekać, aż rozpakuje się muzyka – co trwa jeszcze dłużej. Żal, że PC to nie konsola, w której wystarczy włożyć płytkę do napędu – i można grać (są wyjątki, ale to wyjątki). Na koniec instalacji, czy się tego, chce czy nie, uruchomił się z kolei instalator DX9.ob (choć można wybrać, że się go nie chce – ale to nic nie daje), po czym trzeba się zgodzić na restart komputera.

Po ponownym uruchomieniu urządzenia można się już zabrać za odpalanie gry – z czym wiążą się niestety pewne problemy. Skrót umieszczony przez instalator na pulpicie jest bowiem poprawny inaczej. Ktoś zapomniał o cudzysłowie – dzięki czemu wskazuje on próżnię... Na szczęście można to albo poprawić ręcznie, albo skorzystać z launchera na płycie, który już działa bez problemów. Najciekawsze w tych wszystkich przejściach jest i tak to, że przecież gra została najpierw wydana na Xboxie, na którym nie wpycha się nic na dysk twardy, dźwięku parę minut nie rozpakowuje i jeszcze bez problemu się wszystko uruchamia...

Na szczęście grę instaluje się tylko raz, a skrót można poprawić – miejmy to już za sobą i przejdźmy do samej gry.

Uroki życia najemnika

W grze wcielamy się w postać Marcusa Tide'a – najemnika po przejściach, który właśnie zdobył nowy myśliwiec i postanowił zarobić trochę gotówki, pracując dla Proteusa, czyli jednej z dwóch głównych potęg przyszłego świata. Akcja Yagera rozgrywa się bowiem w przyszłości, gdy Ziemia została podzielona na dwie wielkie strefy wpływów: wspomnianego już Proteusa, będącego spadkobiercą kultury i ideologii zachodu oraz DST, będącej odpowiednikiem imperiów: z wyglądu komunistycznych, a z zamiłowania do regulaminu narodowo-socjalistycznych. (Zatem w sumie na jedno wychodzi!) W skrócie, w warstwie politycznej mamy tu do czynienia z kolejną wariacją na temat zimnej wojny – tyle, że obozy tworzą nie państwa, a korporacje.

Poza tymi dwoma istnieje również ziemia niczyja (dumnie zwana „Strefą wolnego handlu"), zamieszkiwana przez indywidualistów wolących samodzielnie dbać o własny los, oraz tajemnicza Bitterfield, do której lepiej się nie zapuszczać, bo poza zbuntowanymi maszynami niczego ciekawego się tam nie znajdzie. To oczywiście oznacza, że kryje się tam wiele interesujących zagadek, którymi będziemy się musieli osobiście zająć,

ale taka już dola wszystkich bohaterów. A – jeśli chodzi o standardowe dla bohaterów ratowanie świata, to i tutaj się bez niego nie obejdzie. Zaczyna się znacznie spokojniej – od treningu.

Trening (auto)pilota

Aby wysłanie gracza na trening nie wyglądało głupio (wszak Marcus to stary wyjadacz), serwuje się nam historię o grzebiących w komputerze pokładowym technikach i malutkim resecie, po którym własny pojazd musimy na nowo skonfigurować i przetestować, przy okazji ucząc się sterownia. Rozwiązanie całkiem sprytne, zresztą lekcje można w dowolnym momencie przerwać.

Po treningu w otoczeniu wirtualnym zaczynają się treningi rzeczywiste – tym razem pod pretekstem sprawdzenia umiejętności nowego najemnika. Tych przerwać już nie można, ale są na tyle interesujące, że nie stanowi to większego problemu. Przynajmniej dla gracza, bo już nasz bohater mocno na nie narzeka. Zanim i nam się znudzi, pojawiają się piraci, a wraz z nimi porządna rozpierducha.

Tak to – przynajmniej w wersji wyidealizowanej – wygląda, nie do końca niestety odpowiada to rzeczywistości. W praktyce na drodze do pełni szczęścia staje sterowanie...

Sterowanie wiosłowaniem

Jak już wspomniałem, nasza latajka ma dwa tryby poruszania się. Pierwszy zwie się hover mode, w którym zachowuje się ona jak helikopter, zaś drugi to jet- mode, w którym jest myśliwcem. Można je zmieniać w dowolnym momencie, naciskając spację, co pozwala na skuteczne prowadzenie ognia zarówno do celów stacjonarnych, jak i mobilnych. To rozwiązanie sprawdza się – po minimalnym treningu – bardzo dobrze, choć mi osobiście bardziej na wyobraźnię działają mechy. Problemy mimo to czają się tuż za rogiem.

Nie mam pojęcia, jak się grało w Yagera na konsoli za pomocą pada, jednak na PC sterowanie w najlepszym przypadku można by określić jako wymagające dłuższego treningu. Mimo że standardowo do kierowania wykorzystywany jest gryzoń i W/S/A/D, nie udało mi się sensownie ustawić czułości myszy – albo przy lataniu trzeba było „wiosłować", bo nie wystarczało podkładki (choć jest bardzo duża), albo nie było mowy o precyzyjnym prowadzeniu ognia. Co ciekawe, podobny problem występował przy ustawieniach standardowych w Aquanoksie (nomen omen grze również niemieckiej), ale po skorzystaniu z opcji dostępnych w menu można było sobie z tym poradzić. Tutaj jest to niemożliwe, w dodatku defaultowe ustawienia, same w sobie niewygodne, okazują się i tak najbardziej wygodne...

Próba grania na joyu także się nie powiodła, choć dział sprzętowy użyczył w tym celu całkiem niezłego „drążka szczęścia" – cyfrowego, z mnóstwem guzików i w ogóle. Mimo dłuższej zabawy z opcjami nie udało się – mimo wszystko – uzyskać zadowalającej precyzji prowadzenia ognia, choć samo latanie było przyjemniejsze niż z użyciem myszy.

Jedyna pozytywna informacja w tym wszystkim to taka, że po paru misjach do zachowania myszy można się na tyle przyzwyczaić, aby przez większość czasu nie zwracać na to uwagi.

Misje i różnorodność

Jak na grę będącą latającą strzelanką Yager oferuje całkiem mocno zróżnicowane zadania. Konwojowanie, przechwytywanie, zdobywanie... żelazny repertuar istnieje tutaj we wszelkich możliwych odmianach i to po kilka wariacji na jedną misję, ale na tym inwencja twórców się nie kończy. Gra jest w tym względzie bardzo podobna do Aquanoksa, bowiem tutaj również zdarzają się zabawy w omijanie zabezpieczeń czy szukanie przejść, czyli ogólnie wymagają one nieco więcej pomyślunku niż tylko ciągłe naciskanie spustu.

Zresztą i w przypadku naciskania spustu należy się liczyć z drobnymi niespodziankami. Jak choćby misja, w której zamieniamy własny myśliwiec na stacjonarne działko przeciwlotnicze, za pomocą którego mamy rozwalać cele w rodzaju wrażych latajek, pływajek, krzeseł, stołów, skrzyń czy fortepianów – bo to teoretycznie misja treningowa, a że innych celów nie było...

Ale i w trakcie zwykłych misji (w sumie dwudziestu, ale za to całkiem długich) monotonia nam nie grozi. W większości przypadków można je zaliczyć zarówno w sposób czysto hurasiłowy, jak i bardziej kombinatorski. Są też takie, w których najpierw trzeba się wcielić w rolę zwiadowcy, co to ma niepostrzeżenie przeniknąć do bazy wroga. Poza tym w misjach – poza zadaniami głównymi, mamy bonusowe, których wykonanie nie jest wprawdzie niezbędne do zaliczenia misji, ale daje dodatkowe punkty.

To jest obrazek z gry, a nie nie prerenderowane tło.

Piękne, ale z problemami!

Broń i inne znajdźki

Dość ciekawie autorzy podeszli do kwestii uzbrojenia. Jest oczywiście odpowiednio zróżnicowane, dzięki czemu wrogów można zamieniać w kule ognia z pomocą karabinów, laserów, samonaprowadzających się rakiet, miotacza ognia (zwanego tutaj działkiem napalmowym) i snajperki. Tzn. będziemy mogli, o ile daną broń znajdziemy, bo tak się składa, że jako najemnik nie mamy dostępu do zbrojowni Proteusa i o rynsztunek musimy się postarać we własnym zakresie – mocodawcy zapewniają jedynie amunicję.

W większości przypadków oznacza to, że z lepszej broni postrzelamy dopiero wtedy, gdy ją znajdziemy. Rozwiązanie to przypomina nieco to z FPS-ów – tyle tylko, że mamy tutaj do przeszukania nieco większy teren. Jednak gdy już znajdźkę z nową bronią zlokalizujemy, wystarczy ją podnieść i można z niej od razu zrobić użytek – jedyne ograniczenie to amunicja, której nigdy za wiele, zwłaszcza do tych bardziej wypasionych „narzędzi pracy". Na niektóre misje dostaniemy także wskaźnik celów oraz coś w rodzaju działka jonowego z Gwiezdnych Wojen, czyli obezwładniacz – oba te systemy dostajemy jako niezbędne do wykonania misji z przydziału.

A – wiele broni dysponuje także alternatywnym trybem prowadzenia ognia: zadaje większe obrażenia, ale kosztem szybkostrzelności i/lub zużycia amunicji.

Poza orężem na mapach można się także natknąć na automatyczne platformy naprawcze (wystarczy na takiej wylądować, by w ciągu paru chwil mieć myśliwiec jak nowy; co ciekawe, w trakcie naprawy jesteśmy całkowicie niewrażliwi na ogień wroga), amunicję i gadżety w rodzaju dopalaczy czy systemu kamuflażu (świetny w czasie misji zwiadowczych).

Widoki za oknem

Jak najbardziej pozytywne wrażenia wywołuje grafika. Szczegółowe modele, duże i zróżnicowane mapy – pofałdowany ląd z całkiem sporą liczbą obiektów, wykorzystująca shadery woda (a przez to bardzo naturalnie wyglądająca). A do tego wszystkiego jeszcze odpowiednia dawka efektów specjalnych – wszystko to przygotowane na naprawdę wysokim poziomie, a do tego całkiem sprawnie działa.

Ale engine generujący obraz 3D to nie wszystko, bo w grze pełno jest również filmików. Z nimi jest już znacznie gorzej. I nie chodzi nawet o to, że brakuje im ostrości (w porównaniu do obrazu generowanego przez engine) – wystarczy, że na ekranie pojawi się jakaś postać, a sztuczność zaczyna aż bić po oczach. Nie wiem, może jestem zanadto przewrażliwiony, ale choćby takie coś: nasz bohater siedzi w fotelu pilota, z wielką giwerą na plecach (nie, nie zdejmuje jej nawet w czasie lotu), a fotel wcale nie ma na nią żadnych specjalnych wypustek... jakoś mi to po prostu nie pasuje.

Zresztą postacie w ogóle wyglądają sztucznie – sztucznie się poruszają i równie sztucznie gadają. To ostatnie tyczy się zresztą nie tylko filmików, ale i dialogów w trakcie misji. Być może związane jest to z tym, że twórcy są Niemcami, więc angielski jest w najlepszym razie ich drugim językiem. W każdym razie większość dialogów nieco razi. Tak samo zresztą jak poczucie humoru bohatera, ale to już odczucie dużo bardziej subiektywne, więc będziecie to musieli ocenić samodzielnie.

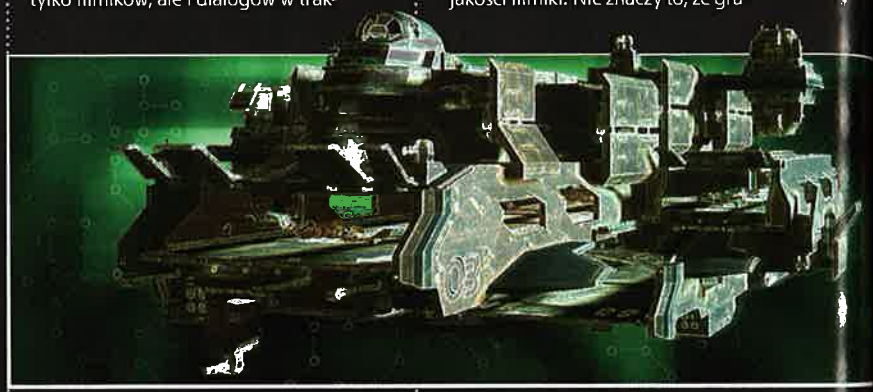
Pozostałości, różności

Jeśli chodzi o oprawę dźwiękową, jest jak najbardziej OK. Rewolucji czy jakiejś wielkiej rewelacji tu nie ma, ale giwery brzmią tak jak powinny, wybuchy też mają kopa, a i lektorom w zasadzie niczego nie brakuje. Rzecz jasna, poza naturalnie brzmiącymi dialogami, ale to już nie ich wina, że kazano im takie sztuczności czytać. Z pozostałych informacji, już tak w telegraficznym skrócie: misje w kampanii można oczywiście przechodzić dowolną liczbę razy i poprawiać własne wyniki. Można także stworzyć do dziesięciu postaci, a następnie grać nimi w singla lub multi – choć w przypadku singla niezależnie od tego, którą z nich wybierzemy – i tak gramy jako Tide.

A jak to jest dokładnie w multi – prawdę powiedziawszy, nie wiem... ale nie dlatego, że nie chciało mi się sprawdzić. Jak najbardziej chciało, ale co z tego, skoro po wybraniu odpowiedniej opcji pojawia się jedynie informacja, że tryb ten będzie niedługo dostępny i bym sprawdził to na stronie domowej gry, na której notabene wyświetlają się jedynie reklamy? Cóż, przy takim postawieniu sprawy nie pozostaje nic innego, jak przyjąć do wiadomości, że multi w Yagerze nie ma i najprawdopodobniej nie będzie.

Podsumowania z grania

Jak na grę, której średnia ocen w wersji konsolowej oscyluje gdzieś w okolicach ósemki, Yager w wersji PC rozczarowuje. Graficznie jest wprawdzie świetnie, mapy i różnorodność zadań robią wrażenie jak najbardziej pozytywne, ale skaszanione sterowanie skutecznie ocenę obniża. Podobnie zresztą jak nieistniejący tryb gry sieciowej czy średniej jakości filmiki. Nie znaczy to, że gra jest całkiem do kitu, bo to akurat nieprawda. Tyle tylko, że trzeba się do niej przez pewien czas przekonywać, a nie każdemu może na to przyjść ochota.



Ogólną ocenę macie w ramce, wytłumaczenie powyżej, a zakończenie? Ano, jeśli ktoś latające strzelanki w 3D lubi, a Gunlocki, Aquile czy inne Aquanoksy już mu się znudziły, warto by po Yagera sięgnął, bo po początkowych problemach ze sterowaniem jest już całkiem nieźle. A jeśli nie? Cóż, osobiście uważam, że dowolna z gier tria GAA będzie rozwiązaniem lepszym, chociaż z drugiej strony, Yagera też zobaczyć warto – bo pod względem grafiki jest z tych czterech tytułów jednak najładniejszy.

PS W ocenie za grafikę w ramce wzięto pod uwagę jakość filmików, dlatego jest to tylko 8!

DVD 10/2003

7

WYMAGANIA
Win 98+/2k+
Procesor: PIII 1 GHz
RAM: 256 MB
Akcelerator: 32 MB

Producent: Yager Development GmbH
Dystrybutor: THQ Inc

⊕ śliczne mapy...
⊕ ...i reszta grafiki
⊕ różnorodne misje
⊕ całkiem znośna historia

⊖ upierdliwe sterowanie
⊖ słabe filmiki
⊖ brak multi – przynajmniej na razie
⊖ dość sztuczne dialogi

GRYWALNOŚĆ 6
VIDEO 8
AUDIO 8

www.yager-game.de

Tak, właśnie w takim pięknym otoczeniu się tutaj walczy.

Piękne, ale z problemami!

KOREA

ZAPOMNIANY KONFLIKT

Miłośnicy serii COMMANDOS będą wniebowzięci.
Click, 9/2003

„Korea: Zapomniany Konflikt" ma nie lada potencjał.
Gry.online.pl

Grafika jest świetna... Korea zapowiada się całkiem nieźle.
Play, 11/2003

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL

WSZYSTKO GRA

Szukaj w sklepach

PLASTIC REALITY

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU!
www.sklep.cenega.pl

www.cenega.com

CENEGA

© 2003 CENEGA Publishing. Wszystkie prawa zastrzeżone. Inne produkty i wymienione nazwy firmowe mogą być znakami handlowymi ich właścicieli. Opracowane przez Plastic Reality. Wszystkie prawa zastrzeżone.

APOCALYPTICA™

Ziemia po wiekach tajnych zmagań pomiędzy Niebem i Piekłem stała się w końcu polem otwartej walki, gdy szatan podjął ostateczną, rozpaczliwą próbę podporządkowania sobie ludzkości. Tyle było na Ziemi zepsutych dusz i grzechów, że przyszło mu to bez najmniejszej trudności. Wierni słudzy boży pozostawili Niebieską Planetę własnemu losowi, rozpierzchając się w najdalsze zakątki wszechświata. Niedługo później na szatana i jego ziemską armię spadł gniew boży pod postacią oczyszczającego ognia.

I jak tu się skupić na celowaniu?!

GATUNEK: TPP

CormaC

Minęły całe tysiąclecia, podczas których wszechświat patrolowały oddziały utworzone w ziemskich koloniach, szukające jakichkolwiek znaków powrotu szatana. Ten nie próżnował – odrodzony z ognia jako neoszatan zebrał szczątki przeżartych grzechem dusz i od nowa rozpoczął tworzenie armii. Ogłosił Ziemię przedsionkiem Piekła i swoją własnością – od tego momentu zwano ją Nowym Hadesem. Złapcie za święty miecz lub blaster, poprawcie pancerz i zmówcie modlitwę, bo między innymi tam będziecie musieli się udać. A jeśli przedrzecie się przez Nowy Hades, wtedy dopiero zrobi się gorąco...

Vexilla regis prodeunt inferni (*)

Takiej właśnie smakowicie ponurej wizji świata, przez który przetoczył się armageddon, doświadczy gracz, uruchamiając Apocalyptikę. Ostrzyłem sobie na tę grę pazury od momentu, gdy napisałem jej zapowiedź kilka miesięcy temu (próżno jednak szukać jej w CDA – koniec końców nie ujrzała ona światła dziennego), więc zabrałem się do niej pełny zapału. Uczucia mam mieszane – podczas gry entuzjazm a to przygasał, to znów rósł, miotało nim jak chorągiewką w każdą możliwą stronę. Ostatecznie jednak doszedłem do wniosku, że potencjał i doskonałe pomysły błyszczące tu i ówdzie w grze po prostu zmarnowano.

**Przeze mnie droga w miasto utrapienia,
Przeze mnie droga w wiekuiste męki,
Przeze mnie droga w naród zatracenia**

Apocalyptica to bardzo dynamiczna gra akcji przedstawiona w konwencji TPP i przyprawiona szczyptą elementów zespołowych gier taktycznych. Elementy te przejawiają się w fakcie, że naszemu wojownikowi na kolejnych etapach towarzyszy grupka sprzymierzeńców o różnych umiejętnościach. Fani czystej akcji nie powinni jednak marszczyć brwi, bo taktyki jest w Apocalyptice tyle, co odwodniony kot nachlipał. Ot, przed rozpoczęciem etapu można - do pewnego stopnia - modyfikować uzbrojenie oraz zaklęcia poszczególnych członków drużyny, podczas rozgrywki natomiast wydawać im proste polecenia typu „za mną" czy „pilnuj". Powiem szczerze, że sam tych poleceń używałem tylko wtedy, gdy nawalało AI mojej drużyny, o czym nie omieszkam jeszcze napisać. Właściwie Apocalyptika to rozwałka w czystej postaci, bez niuansów czy haczyków - i chwała jej za to, bo właśnie tego typu gry oczekiwałem. Nie podoba mi się jednak sposób, w jaki jatkę tę zrealizowano.

**Starsze ode mnie twory nie istnieją,
Chyba wieczyste - a jam niepożyta!
Ty, który wchodzisz, żegnaj się
z nadzieją...**

Gra ewidentnie była robiona pod multiplaya i niestety widać to wyraźnie także w trybie single. Niby mamy jakąś tam szczątkową fabułę, kolejne etapy z celem głównym i pośrednimi, bossów pod koniec każdej sekcji gry - jednak całość tak śmierdzi multiplayem, że aż żałość ściska cztery litery (na szczęście pozostawiając w spokoju „piąty element"). ;) Kolejne etapy robią przykre wrażenie aren, na które wypuszczono drużynę naszą oraz przeciwnika, wspomaganą przez jakieś pomniejsze potwory – taka zabawa w wyżynanie respawnujących się botów. Owszem, na początku ta nieskomplikowana mordownia daje sporo radości, jednak ta ostatnia ulatnia się powolutku z każdym kolejnym etapem.

**Oto Dis, oto miejsce, gdzie w odwadze
Trzeba (...), byś serce zaprawił!**

Fabuła poprowadzi gracza przez szereg rozległych i skomplikowanych etapów umiejscowionych w czterech światach. Rozpocznie on wędrówkę na pustyni planety Jerusalem V, świeżo skolonizowanej

Gra ewidentnie była robiona pod multiplaya i niestety widać to wyraźnie także w trybie single.

ŚWIĘTY GRANAT RĘCZNY, czyli z czym do demonów

Restoration Sword – ten sporych rozmiarów miecz (160 cm, 7 kilo wagi) wysysa siły życiowe wrogów, uzdrawiając tym samym władającego nim bohatera.

Blaster – standardowa broń wydawana wszystkim jednostkom; niezbyt skuteczna, jednak jej zaletą jest duża dostępność amunicji. Sprawdza się co najwyżej jako broń dodatkowa.

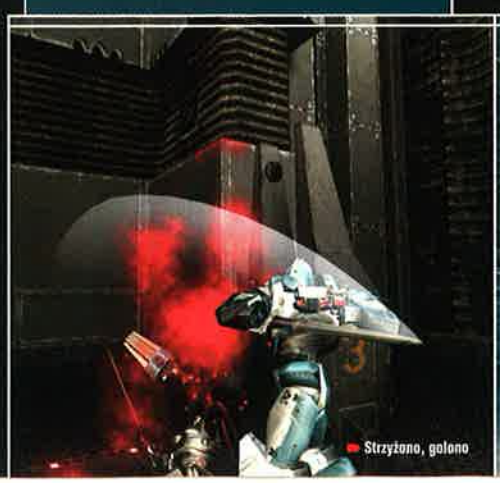
Hand of God – potężna (170 cm, 10 kg) hybryda miecza i piły łańcuchowej. Miecz ten jest diabelnie nieporęczny, jednak gdy uda się już wyprowadzić nim cięcie, klękajcie narody ;)

Eye of God – karabin snajperski. Im dłużej trzymamy spust, tym silniejsza będzie wystrzelona wiązka energii, ale i bardziej drga ona w rękach strzelca.

Bible Basher – ta broń ładowana jest... biblią mi. Wysysa ze stronic ksiąg świętą energię i wystrzeliwuje ją, wypluwając przy okazji oczyszczone z tekstu kartki. (Niestety przeciwnik również korzysta z tej broni, ładując ją bluźnierczymi dziełami.)

Mace of Storms – naładowana energią elektryczną buława może zrobić przeciwnikowi niemiłe „kuku". O ile oczywiście zdążysz wyprowadzić nią cios – poręczność i zasięg zdecydowanie nie są jej zaletami.

Martyr Gun – działo wystrzeliwuje granaty napełnione... duszami poległych w walce sług bożych. Dusze swe ofiarowali na ten cel wierni, którzy zgodzili się odłożyć na pewien czas wieczny spoczynek, by jeszcze raz, zza grobu, porazić siepaczy szatana (martyr – ang. męczennik)



Strzyżono, golono

I've got the power! Klękajcie narody!

Ten babiszon potrafi napsuć sporo krwi - tępić, tępić!

przez Ziemian. Następnie trafi na kosmiczny krążownik S.S. Ariziel pochwycony przez flagowy biostatek szatana i właśnie wchłaniany przez wrogą jednostkę. W trzeciej części gry będzie gościć na Ziemi, a raczej na tym, co z niej pozostało po Dniu Sądu Ostetecznego, czyli Neohadesie. Wielki finał rozegra się, jak nietrudno się domyślić, w czeluściach piekieł, przez które drużyna śmiałków będzie się musiała przebić do stolicy szatana – miasta Dis. Muszę przyznać, że plansze, a dokładniej ich zróżnicowanie oraz rozmiary (zdarzało mi się pobłądzić), to bardzo mocna strona gry. Sceneria jest bardzo klimatyczna – natrafimy tu zarówno na monumentalne i zapierające dech w piersiach gotyckie katedry, jak i na lśniące stalą oraz błyskające kontrolkami wnętrza statku czy mroczne katakumby. Może mariaż średniowiecza ze stechnologizowaną wizją przyszłości nie jest jakimś novum, jednak mnie raz za razem kręcą rycerze w zbrojach płytowych odstrzeliwujący droidom łebki w mrocznym wnętrzu rozświetlanym przez różnokolorowe światło sączące się z witraży.

Więc zrozumiałem,
że tu śmierć zawleka
I tłoczy razem owe podłe sotnie,
Których Bóg i czart równo
się wyrzekają

Wspomniałem już o nawalającej od czasu do czasu sztucznej inteligencji członków drużyny gracza. Potrafią się oni - na przykład - zablokować pod ścianą i resztę czasu na planszy spędzić na mozolnych próbach przeniknięciach przez przeszkodę. Co jakiś czas gubią się tak, że trzeba po nich wrócić i niekiedy niemal „ręcznie" wyprowadzić spomiędzy przeszkód (biec tak, by podążając za postacią gracza, nie nadziali się na żaden przedmiot). Jest to szczególnie frustrujące, gdy misja musi zostać wykonana w określonym czasie, a drużyna jest nieodzowna w jej wypełnieniu. Denerwowało mnie też, że droid-mechanik, który miał naprawić kilka urządzeń na planszy, nie chciał się do tego zabrać, póki nie wydało mu się rozkazu „solo" (nawet jeśli podprowadziło się go pod samo urządzenie). Problem w tym, że pozostając w trybie samodzielnego... eee... „myślenia", zakuta pała olewała kolejne cele i goniła za wrogiem na drugi koniec planszy. Wtedy trzeba ją było dorwać i ponownie kazać truchtać za sobą do następnego urządzenia. A zegar tykał... Jakoś nie zauważyłem takiego blokowania się czy ogłupienia u wrogich botów.

Nędznym, co w świecie
żyli nieżywotnie,
Rój ós i przykra kąsa cialo mszyca;
Jęczą, gdy ból im do żywego dotnie

Pod względem oprawy Apocalyptica prezentuje się ciekawie i okazale. Plansze mają doskonały design i naprawdę jest na czym zawiesić oko. Nie brakuje też niczego postaciom ani efektom specjalnym. Gra jest po prostu bardzo ładna, choć za jej kuszącą aparycję przychodzi zapłacić wysoką cenę – już się cieszyłem, że wyłożywszy kolejne kilka setek złotych, w końcu mam sprzęt „na poziomie", a tu, znowu trzeba było zmniejszać detale. :(Samo w sobie obcięcie jakości tekstur nie było takie straszne, bo gra wciąż wyglądała smakowicie, jednak nadal zdarzały się poważne przycięcia, a nie miałem odwagi ustawić rozdzielczości poniżej 800 x 600 na monitorze 17". Na kilka słów uznania zasługuje również oprawa muzyczna gry – fragmenty mroczne, wolne, pseudosymfoniczne mieszają się z towarzyszącymi walce przesterowanymi gitarami o mocnym rockowym pazurze.

Od tych ukąszeń krew tryska na lica,
Którą u stóp ich łzami napojoną
Kłąb glist natrętnych kałduny
nasyca

Czekałem na grę, która klimatem i fabułą przykuje mnie do monitora na wiele dni, a otrzymałem jedynie prostą zabijankę. Główny wątek jest w niej tylko pretekstem do przerzucania gracza z areny na arenę i zarzucania go kolejnymi przeciwnikami. Gra, póki nie znuży, jest bardzo rozrywkowa, ale nie jest to tytuł, jaki przechodzi się jednym rzutem z zapartym tchem. Ocena grywalności pod tekstem dotyczy tylko i wyłącznie trybu jednoosobowego – multiplay może być diabelnie fajny.

(*) *Zbliżają się sztandary króla piekieł*, cytat ten i następne zaczerpnąłem z „Boskiej Komedii" Dantego Alighieri

7

WYMAGANIA
Win: 9x/00/ME/XP
Procesor: PIII 700
RAM: 128 MB
Akcelerator: 32 MB

Producent: Extreme FX
Dystrybutor: CD-Projekt

⊕ dynamizm i akcja w czystej postaci
⊕ oprawa graficzna i dźwiękowa
⊕ design i rozległość etapów

⊖ słabo zaznaczona fabula
⊖ po kilku misjach zaczyna nudzić

GRYWALNOŚĆ 6
VIDEO 9
AUDIO 8

www.apocalipticya.net

GATUNEK: TPP/ZRĘCZNOŚCIOWA

Czarny Iwan

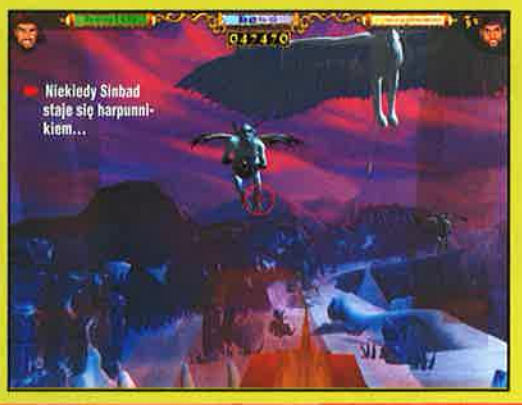
Small Rocket to niewielka firma developerska zlokalizowana w Guildford w Anglii. Zespół powstał w 2000 roku, ale ma już na koncie kilkanaście zrealizowanych projektów. Wśród gier, które wykuli w pocie czoła chłopaki z Guildford, znajdują się tytuły, takie jak Red Ace Squadron, Ultra Assault, Jedboat Superchamps 2, Hot Chix 'n' Gear Six. ;) Goście produkują też masowo gierki logiczne i karcianki. Mimo wszystko byłem szczerze zaskoczony, że właśnie tej firmie powierzono pracę nad Sinbad: Legend of the Seven Seas. Dlaczego? Dlatego, że jest to projekt o wiele bardziej zaawansowany niż dotychczasowe dzieła Anglików.

Sinbad
Legend Of The Seven Seas™

Oczywiście nie jest tak, że kilku gołowąsów dłubało tę gierkę między jedną a drugą pizzą. Przy projekcie udział brały również Atari Beverly Studio i DreamWorks. Efekt współpracy tych zespołów jest nad wyraz udany. Jak bardzo? O tym poniżej.

Sinbad, Sindbad?

Kto był w kinie i widział "Sinbada: Legendę siedmiu mórz", z grubsza wie, o czym będzie traktowała gra. Dla niewtajemniczonych wyjaśniam, że Sinbad (różnicę w pisowni polskiej i na świecie zawdzięczamy Leśmianowi) - najzuchwalszy na siedmiu morzach zawadiaka i lekkoduch, któregoś pięknego dnia wpakował się w nieliche kłopoty. Skradł najcenniejszy i obdarzony olbrzymią mocą skarb – Księgę Pokoju. Jeśli nie odda czarodziejskiej księgi bogini chaosu Eris, jego najlepszego przyjaciela – Prometeusza, czeka okrutna śmierć.



Sindbad znany jest w tradycji arabskiej już od X wieku, jest to bowiem jedna z kluczowych postaci, o których opowiada Szeherezada w "Księdze tysiąca i jednej nocy". W filmowej, uładzonej wersji Disneya Sindbad traci mroczne oblicze, podobnie jest w grze. Nie znaczy to wcale, że w tytule ze Small Rocket Sindbad zbiera kwiatki na łące i liczy chmurki na niebie, o nie! Przeciwnikami księcia z Bagdadu są mityczne potwory w rodzaju cyklopa, syren, hydry itd. Co prawda, bać się ich nie sposób, ale jednak gra nie jest tak słodka i cukierkowa jak produkcja kinowa dla dzieci. Zresztą zupełnie się z filmem nie pożegnamy, bo podczas gry kolejne etapy okraszono zdjęciami z filmu animowanego (na ich tle wyświetlany jest krótki opis zdarzeń i wprowadzenie do kolejnego etapu przygody).

Trzy klawisze, by wszystkim sterować

Sterowanie postacią odbywa się w intuicyjny i prosty sposób, natomiast do walki stosuje się trzy klawisze: Z, X, C – podporządkowano im dwa ciosy mieczem i blok. Kombinacje tych przycisków pozwalają wykonać atak specjalny (szczególnie mocny zamach mieczem lub jakaś wyrafinowana technika rodem z "Przyczajonego Tygrysa, Ukrytego Smoka") albo użyć ataku magicznego (Sinbad może przywołać magiczną pięść, która zmiażdży wszystkich przeciwników, a także wykończyć wrogów błyskawicą). Bohater potrafi, podobnie jak Lara Croft, skakać, fikać koziołki, robić fiflaki itp. Przydają się one podczas gry - bywa, że z wianuszka wrogów można się wyrwać, tylko waląc nachalnych kolesi „z byka".

5x przygoda, 5x boss

Grę podzielono na pięć dużych etapów,

Pewnego dnia Sinbad wyruszył na poszukiwanie wybranki serca...

Hm... gdziekolwiek zwrócę wzrok, widzę kobiece wdzięki... dumał Sinbad.

Myślałem, że w tych domkach spotkam jakąś nadobną białogłowę, a nie niebieskie paskudztwo!

Ktoś tu zadekował czasopisma dla dorosłych! Też przejrzę.

A nie mówiłem, że w końcu eksploduję?!

Ups, tu chyba wszyscy mają odmienne skłonności!

Cholera, znowu sami faceci! I do tego fani denaturatu!

Wreszcie jakieś kobiety! Hm... ale z dziećmi to będzie problem.

rozległych lokacji - podobnie jak w Diablo (jednak nie ma tu takiej swobody poruszania się, droga jest ściśle określona). Musimy je dokładnie, że tak powiem - spenetrować, aby zrealizować cel misji. Ten cel za każdym razem jest odmienny. W jednym z etapów Sinbad musi odnaleźć i uwolnić członków załogi - marynarze zostali porwani i zaczarowani przez syreny. Zadanie jest o tyle trudne, że posępne skały, na których mieszkają syreny, nawiedzane są przez duchy zabitych marynarzy. W kolejnej przygodzie Sinbad poszukuje elementów własnego statku w rodzaju koła okrętowego, kotwicy itd. I znowu musi się wystrzegać chmary przeciwników, tym razem są to przerażający mieszkańcy wyspy.

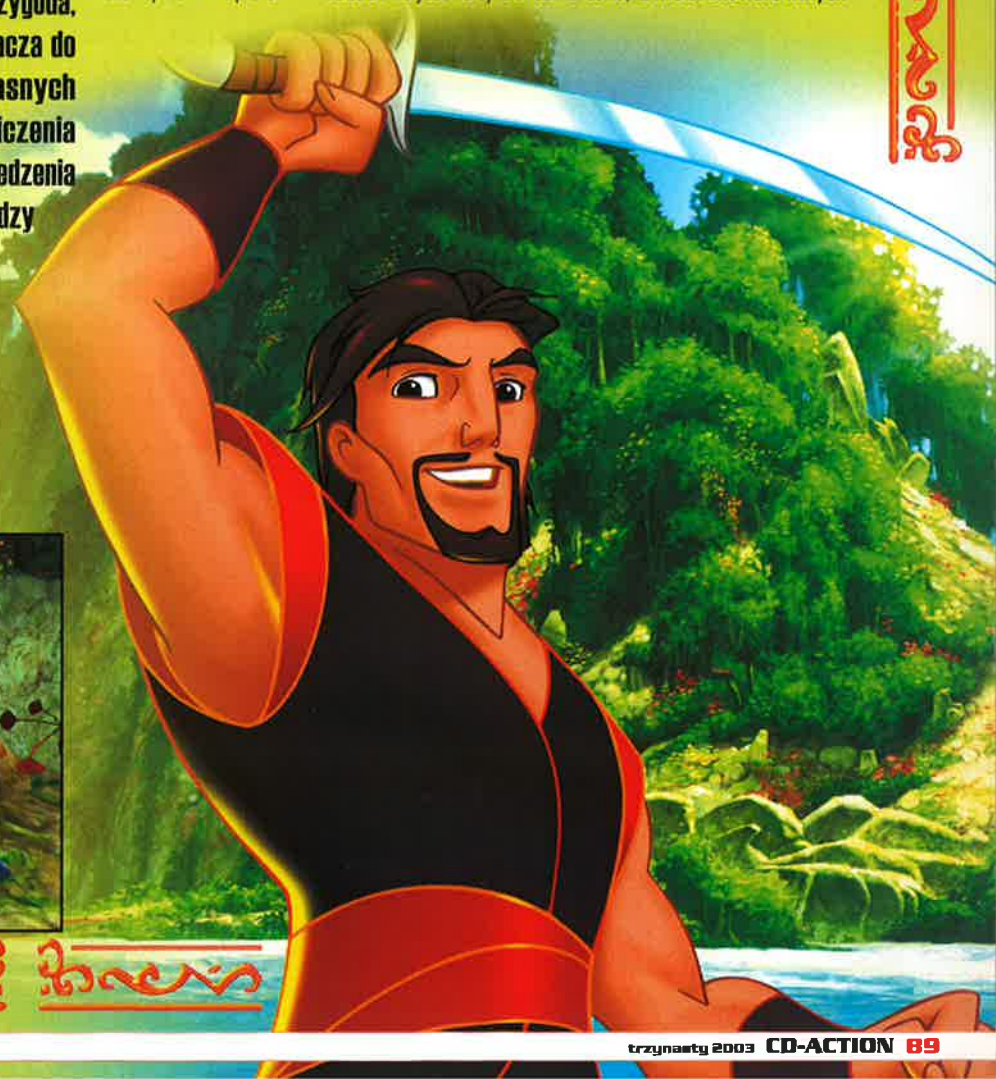
Sinbad to stosunkowo prosta, wdzięczna przygoda, która nie zmusza gracza do masakrowania własnych szarych komórek, liczenia HP przeciwników i śledzenia setek dialogów pomiędzy postaciami.

Za każdym razem przygodę/etap wieńczy walka z **bossem levelu**. W przeciwieństwie do zwykłego rzezania kościotrupów i innego tałatajstwa, bossa można pokonać tylko sposobem. Nie dość, że są to bestie wielkie i niezwykle silne (w rodzaju potwora z głębin czy olbrzymiego orła), to jeszcze ze zwyczajnego chlastania mieczem nic sobie nie robią. Dla przykładu, próbującego się wdrapać na pokład węża (?) morskiego trzeba ogłuszyć beczkami z prochem. Sinbad biega po pokładzie i czeka, kiedy bestia strąci beczułkę (ze składowiska). Wówczas potężnym uderzeniem miecza wyrzuca beczkę w stronę potwora. Oczywiście brzmi to łatwo i prosto tylko w opisie. W rzeczywistości to całkiem trudna sztuka, bo potwór wali mackami po pokładzie niczym łapką na muchy. Każde takie uderzenie odbiera Sinbadowi chęć do życia - uciec niemal nie sposób, a beczułek spada niewiele. Nie jest lekko.

...i tylko jeden kindżał

Sindbad ma tylko jedną broń - zakrzywiony kindżał. Obawiałem się trochę, że po kilku godzinach chlastania tym ostrzem będę miał szczerze dość rzeźnickiej roboty. Okazało się jednak, że zabawa jest na tyle urozmaicona, iż **nie brakowało innych**

Widzisz, twoi koledzy już śpią! Teraz twoja kolej!



Siła złego na jednego!

Wracać do grobów, zdechlaki!

zabawek, jakimi mógłbym szatkować wrogów. Dzieje się tak za sprawą powerupów i znajdziek, które pochowano w skrzyniach, beczkach, niekiedy w ciemnych jaskiniach lub innych miejscach, w jakich zazwyczaj ukryte są bonusy. Gorejący, z olbrzymią siłą magiczną miecz to jedna z takich atrakcji. Wystarczy machnąć takim cudeńkiem przed twarzą przeciwnika, a odejdzie mu ochota do figli. Można też znaleźć, i kolekcjonować, elementy zbroi (pancerz, hełm itd.). Dzięki tym osłonom Sinbad jest mniej podatny na ciosy wrogów. Szczególnie zaś przypadł mi do gustu czar sprawiający, że z ziemi wyłaniają się trzy kościotrupy. Uzbrojone w długaśne miecze stanowią przyboczną straż bohatera - rąbią i sieczą z taką mocą, że niewielu przeciwników jest im w stanie stawić czoło. Niestety czar kończy się stosunkowo szybko i dalej trzeba znowu sobie radzić samemu.

Olbrzymie i pokryte gęstym futrem małpoludy (yeti), powstałe z grobów kościotrupy, duchy i widma, wielkie nietoperze o kocich głowach, bestie z piekła rodem i wyglądem goblinów – lista monstrów i potworów jest o wiele dłuższa. Na drodze Sinbada staną też całe hordy korsarzy. Uderzają oni zazwyczaj w grupie **i nie mają jakiejś określonej czy wyrafinowanej taktyki**. Oczywiście, w zależności od rodzaju wroga, ataki bywają różne. Inaczej uderzają małpoludy, inaczej piraci czy latające widma. Zamieszkujące dżunglę małpowate stwory np. rzucają się z góry i skaczą na głowę biednego Sinbada. Bohater może zostać ogłuszony, ale przeciwnicy nie potrafią wykorzystać tego faktu - czekają grzecznie, aż żeglarz poczuje się lepiej. Prostą taktyką, która często pozwala się wyrwać z opresji, jest wycofanie się i po "naładowaniu się" czaru, uderzyć na wroga - niszcząc od razu całą hordę.

Walka, walka wszędzie...

Wiele zależy też od miejsca, w którym rozgrywa się bitwa. Lokacje są spore, jednak w niektórych miejscach łatwiej stawić czoło napierającym grupom umarlaków. Wąskie mosty, kładki, niewielkie przejścia pomiędzy skałami - takich miejsc jest sporo, ale równie dużo lokacji zostało tak pomyślanych, że utrudniają uporanie się z przeciwnikami. Na tropikalnej wyspie, na której Sindbad musi odnaleźć elementy wyposażenia statku, trzeba unikać nie tylko groźnych mieszkańców archipelagu, ale również kolczastych roślin, które gęsto porastają okolicę. Z kolei w olbrzymich pieczarach lodowego świata, w których załoga Sindbada została oczarowana i uwięziona przez syreny, trzeba się wystrzegać ostrych skał, które szczotką kamiennych igieł pokrywają całe połacie drogi (każdy kontakt z ostrą skałą powoduje spadek kondycji).

Nadepnąć lub zderzyć się z tymi dodatkowymi przeszkodami nie jest trudno, bo w ferworze walki czy podczas ucieczki przed pościgiem podobne niespodzianki wydają się mnożyć bez liku. Poza tym - ponieważ lokacje i tła są ładne, bywało, że zwyczajnie się zagapiłem, podziwiając jakieś cudo. Mimo że otoczenie wygląda porządnie i naturalnie, **brak mu jednak klimatu** czy wrażenia magii i życia, jak np. w Temple of Elemental Evil. Generalnie za widoki postawiłbym ocenę w okolicy 6 punktów... bo trochę tu pustawo i smutno, nawet w miejscach, które teoretycznie powinny tętnić życiem (tropikalna wyspa). Warto jeszcze dodać, że giera wspiera się na **Hyper-Threading Technology** (nowa technologia PC w procku Pentium 4), któremu m.in. zawdzięczamy zwiększoną, lepszą ilość detali w animacji i niemal taki sam wygląd postaci jak w kinowym przeboju Disneya. Efekt ten rzeczywiście widać i czuć, chociaż przede wszystkim w miejscach, w których kamera operuje bliżej postaci (np. na statku). Całkiem podobny efekt zaprezentowano w grze Dragon Lair 3D.

...i tak do finału będzie

Sinbad to **stosunkowo prosta** wdzięczna przygoda, która nie zmusza gracza do masakrowania własnych szarych komórek, zliczania HP przeciwników i śledzenia setek dialogów pomiędzy postaciami. To zręcznościowa i lekka zabawa, którą można sobie zaserwować po obiedzie, a przed podwieczorkiem lub w sobotni leniwy wieczór. Dla młodzieży i dla graczy, którzy chcą się po prostu pobawić, będzie to miła odskocznia od wielowątkowych przygodówek, ciężkich RPG itp.

Jednocześnie trzeba podkreślić, że twórcy potrafili tu wypośrodkować disneyowską słodycz, jaka wyciekała z ekranu kinowego, z mroczną opowieścią, którą naprawdę była arabska baśń o Sinbadzie. Dzięki temu przygody Sinbada powinny się spodobać nawet starszym graczom, którzy z bajkami Disneya dawno już się pożegnali. Może tylko trochę szkoda, że przygoda nie zajmie nam tysiąca i jednej nocy – chociaż w takim przypadku wszystko skończyłoby się pewnie w zakładzie zamkniętym. Powodzenia!

Oj, chyba brałeś - chłopie - bułgarskie sterydy!

XIII/2003

8

WYMAGANIA
Win 98/Me/2000/XP
Procesor: P III 600 MHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: 32 MB

Producent: Small Rockets
Dystrybutor: Infogrames

- ⊕ świetna muzyka
- ⊕ spora grywalność
- ⊕ świetny interfejs użytkownika
- ⊕ masa ciekawych przeciwników
- ⊕ fajowskie powerupy
- ⊖ do wyboru tylko 2 poziomy trudności
- ⊖ szkoda, że sterujemy tylko Sindbadem
- ⊖ brak multi

GRYWALNOŚĆ 8
VIDEO 7
AUDIO 9

www.infogrames.net/games/sinbad_pc_action/

Sinbad

GATUNEK: SIM

SIMCITY 4 RUSH HOUR
EXPANSION PACK

Hut Sędzimir

Jak pewnie wiecie, nasza redakcja znajduje się we Wrocławiu – pięknym mieście, z jeszcze piękniejszymi kobietami i jedynym paskudnym problemem. Jakim? Spróbujcie rano przejechać z południowej do północnej części miasta, a w godzinach między 16.00-17.00 wrócić na drugą stronę - i już będziecie wiedzieli, o co chodzi.

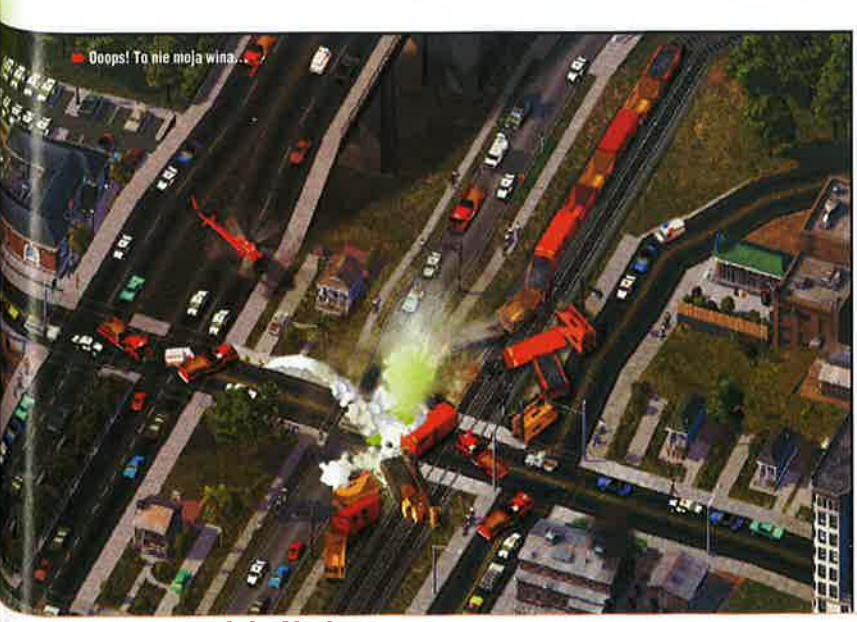
O tym właśnie problemie - korkach, zapchanych arteriach przejazdowych, ludziach stłoczonych w autobusach i kierowcach dłubiących bezczynnie w nosie - opowiada nowy, czyli pierwszy, dodatek do SimCity 4. Dodatek, który rozwija sporo pomysłów z podstawki, tych związanych z komunikacją i zarządzaniem nią, a jednocześnie dodaje do serii poziom interakcji, którego nigdy wcześniej w niej nie było.

Miasto w ruchu

To, co Godziny Szczytu wnoszą przede wszystkim do SimCity, to nowe menu, z opcjami pozwalającymi bliżej przyjrzeć się temu, jak funkcjonuje w mieście komunikacja. Teraz dociekliwy burmistrz może samodzielnie zobaczyć, którędy jego mieszkańcy podążają do pracy czy z niej wracają, w jakich godzinach ruch jest największy, a kiedy najmniejszy. Jeśli pominąć oczywistą przydatność tych narzędzi, mają one również tę zaletę, że po prostu ładnie wyglądają i choć może zabrzmi to śmiesznie, dużo chętniej ogląda się miasto z wyrysowanymi wielokolorowymi trasami niż bez nich. Samo podglądanie transportowych nawyków mieszkańców miasta nie miałoby jednak większego sensu, gdyby nie dużo szerszy niż wcześniej wachlarz opcji tworzenia efektywnej siatki komunikacyjnej miasta. Wprowadzono tu kilka nowych rodzajów dróg i sposobów przewożenia osób oraz towarów, m.in. promy, kolejki naziemne. Poza tym rozwinięto możliwości związane z tworzeniem autostrady - aż trudno uwierzyć, że wcześniej można było grać w SimCity bez tych wszystkich opcji – po zainstalowaniu dodatku stają się one tak intuicyjne, bogate i w niezauważalny sposób wszyte w mechanikę rozgrywki, że aż nasuwa to - brzydkie, wiem - podejrzenia, iż w istocie opcje te były częścią pierwotnej wersji SimCity 4, ale programiści zdecydowali się na ich usunięcie, by mieć z czego złożyć dodatek. Być może jest to niesłuszna teoria spisku, ale żyjemy w takich czasach, w których takie teorie dużo częściej, niż podpowiadałby to zdrowy rozsądek, okazują się smutną rzeczywistością.

Siadaj za kółko

Kiedy we wstępie pisałem o „nowym poziomie interakcji", miałem na myśli ciekawą i dość nieoczekiwaną konsekwencję tego, że Godziny Szczytu to dodatek dotyczący komunikacji. Autorzy stwierdzili bowiem, że transportowe problemy miast poznasz najlepiej - po prostu... jeżdżąc po nich. Przy największym poziomie zbliżenia obserwujesz ulice z bardzo bliska. Masz możliwość prowadzenia kilkudziesięciu różnych pojazdów - od zwykłych samochodów zaczynając, aż po helikoptery czy nawet sterowce. Dostęp do poszczególnych z nich uzyskujesz zazwyczaj stawiając odpowiedni budynek – np. po zbudowaniu szpitala możesz zacząć jeździć karetką.


Ooops! To nie moja wina...

Korek w mieście Simów...

Nadziemne kolejki pozwalają rozładować ruch w mieście.

Aby było jeszcze ciekawiej, zdecydowana większość wozów ma przypisane misje - i to zawsze dwojakiego rodzaju: albo pozytywne, jasne, uczciwe, albo szemrane, mroczne, niezgodne z prawem. Zatem możesz albo jechać do wypadku, albo wieźć organy na sprzedaż na czarnym rynku lub też wybierasz między jazdą wozem strażackim do pożaru a rozganianiem demonstrantów. Misje nie są szczególnie trudne, ale dość wyśrubowane limity czasowe i lekka toporność w reagowaniu pojazdów na polecenia gracza sprawiają, że nie zawsze i nie każdą misję uda ci się ukończyć. A warto, bowiem niezależnie od tego, czy udało ci się wykonać zadanie dla jasnej, czy ciemnej strony - zostajesz nagrodzony - czy to poparciem mieszkańców, czy zastrzykiem gotówki. Niestety po jakimś czasie misje zaczynają się powtarzać - nudzą i w końcu dochodzisz do wniosku, że zamiast zawracać sobie nimi głowę, lepiej po prostu skupić się na zarządzaniu miastem.

Trochę dodatków, trochę o dodatku

Poza tym Godziny Szczytu to garść dodatków niezwiązanych bezpośrednio z komunikacją, m.in. katastrofy naturalne (ze świetnym atakiem UFO), nowe budynki, a także oryginalna stylizacja miasta o nazwie 'Modern European', która graczom w Europie pozwoli wreszcie zacząć budować metropolie wyglądające bardziej znajomo niż te z typowo amerykańskimi drapaczami z wersji podstawowej. Na tym lista nowinek się kończy - pozostaje też kwestia ostatnia - pytanie, czy kupować Godziny Szczytu, czy też nie. Myślę, że tak - choć większość nowych rozwiązań sprawia tu wrażenie, że z powodzeniem mogła była się znaleźć już w podstawowej wersji SimCity 4, szybko się o tym zapomina, patrząc na pokryte trasami komunikacyjnymi miasto. To po prostu solidny dodatek do bardzo dobrej gry, a nikt z was chyba niczego więcej nie oczekiwał, prawda?

Większość nowych rozwiązań sprawia wrażenie, że z powodzeniem mogła była się znaleźć już w podstawowej wersji SimCity 4. Dlaczego się tam nie znalazły?

8

WYMAGANIA
Win 98/Me/00/XP
Procesor PII 500 MHz
RAM 128 MB
Akcelerator 32 MB

Producent: EA Games
Dystrybutor: Cenega

- ⊕ rozwija opcje związane z transportem
- ⊕ sporo nowych, choć drobnych, dodatków
- ⊕ możliwość jeżdżenia po stworzonym przez samego siebie mieście
- ⊖ czasami budynki zasłaniają prowadzony pojazd, co denerwuje

GRYWALNOŚĆ 8
VIDEO 8
AUDIO 8

www.maxis.com

GATUNEK: FPP/HORROR/SHOOTER

NOSFERATU

THE WRATH OF MALACHI

Już ponad dwa lata upłynęły od czasu, gdy razem z okultystą Patrickiem Galloway próbowałem rozwikłać tajemnicę przekleństwa rodu Covenantów. Mistrz powieści grozy i horroru – Clive Barker, jednak nie zarobił na grze komputerowej, mimo optymistycznych zapowiedzi i dobrych recenzji Clive Barker's Undying. Czy podobnie będzie z kolejnym survival horrorem?

Czarny Iwan

Nosferatu: Wrath of the Malachi powstało w niedawno uformowanym (1999) skandynawskim studiu Idol FX. Nosferatu jest ich piątym z kolei projektem. Spodziewam się, że dzięki niemu członkowie ekipy producenta rzeczywiście staną się idolami wielu z was, bo to, co cię dzieje na ekranie, zrobiło na mnie przepotężne wrażenie.

STATEK PRZEWOZI ŁADUNEK TRUMIEN Z CIAŁAMI OFIAR ZARAZY. CZŁONKOWIE ZAŁOGI TEŻ ZAPADAJĄ NA CHOROBĘ - I UMIERAJĄ. JAKIŚ DOGORYWAJĄCY SZALEŃCZY SCHODZI POD POKŁAD Z TOPORKIEM I ROZBIJA TRUMNY...

Słowo „nosferatu" wywodzi się od staroslowiańskiego „nosufuratu" czy nawet „nesufuratu" tłumaczonego jako „przynoszący zarazę". Nazwę tę rozpropagował niemiecki reżyser F.W. Murnau, który w 1922 r. nakręcił film "Nosferatu: Symfonia grozy" z Maxem Schreckiem w roli hrabiego Orlocka (wampira). Film opierał się na powieści Brama Stokera "Dracula". I tak określenie „nosferatu" wypłynęło na szerokie wody jako synonim wampira. Warto dodać, że - zdaniem znawców wampirów - nazwa ta obejmuje szczególną grupę nocnych krwiopijców. Chodzi o powykrzywiane i zdeformowane wampiry, u których jarzmo klątwy jest widoczne bardziej niż u innych stworzeń nocy. Chyba już przeczuwacie, że jest to zapowiedź prawdziwego strachu i grozy bijących z ekranu.

...Z JEDNEJ Z NICH UNOSI SIĘ POWOLI HRABIA ORLOCK. STATEK WPŁYWA DO PORTU Z WYMARŁĄ ZAŁOGĄ. LUK OTWIERA SIĘ SAM...

Projektu firmy Idol FX nie można rozpatrywać bez odniesień do klasyki horroru - obrazu F.W. Murnau'a (fragment opisu jednej ze scen czytaliście przed chwilą). Panowie z Idol FX **żywcem** przenieśli klimat tego czarno-białego posępnego widowiska na ekrany komputerów. Uzyskano ten efekt dzięki różnorakim zabiegom, jakie przydały grze nierealności - prawdziwej, surowej i ostrej jak brzytwa grozy. Jak to zrobiono? O tym za chwilę.

Przyjrzyj się wampirom, tak jak one przyglądają się tobie.

Historia rozgrywa się w 1912 roku. Syn ubogiej angielskiej rodziny Pattersonów przybywa spóźniony na ślub siostry. Wybrankiem Rebeki jest tajemniczy arystokrata żyjący w zamku gdzieś ma rubieżach dzikiej Transylwanii. Kiedy młody Patterson dociera wreszcie do osamotnionego zamczyska, okazuje się, że wszyscy goście, rodzina i służba **zniknęli.** Nadciąga zmierzch...

Ciemną i lepką szarość wieczoru przebijają zimne światła bijące z wysokich wież. Puste oczodoły okien na niższych kondygnacjach przypominają wyłupione ślepia. Ciszę przecina nagle krzyk rozpaczy zagłuszony głośnym rykiem, lecz zawiesista, mleczna mgła nie pozwala dojrzeć, co kryje się w mroku. Setki **krucyfiksów** przybitych do wrót dworzyszcza niepokoją Pattersona równie mocno jak cienie kłębiące się w krużgankach. Mężczyzna mimo to dostrzega porzuconą walizę jednego z gości. Postanawia ją otworzyć... i tak zaczyna się koszmar, w którym ugrzęźnie na długie, straszne godziny.

...WIELE UJĘĆ FILMU MURNAU'A SPRZED 70 LAT KRĘCONO W CIENIU. POSTACIE KULĄ SIĘ I CZAJĄ NA SKRAJU KADRÓW. RZUCAJĄC ZŁOWIESZCZE CIENIE...

W trakcie wędrówki po zamku lorda Malachi najbardziej zaskakiwały mnie efekty, jakie żywcem przenoszą widza w obszar filmu niemego sprzed dziesiątków lat. W Nosferatu: Wrath of the Malachi najlepiej grać w zaciemnionym pokoju - wówczas sceny rozgrywające się na ekranie są najlepiej widoczne. Po prostu obraz jest ciemny nawet wówczas, gdy podbije się parametry jasności i kontrastu na maksa. Wielkich kamiennych sal zamku nie da się zlustrować wzrokiem, bowiem mrok pokrywa wszystko, co znajduje się parę kroków od bohatera. Niekiedy blask księżyca lub refleks światła pochodni zarysowują kształty przedmiotów, sprzętów, ale i tak nigdy do końca nie byłem pewien, czy to bryła szafy wyłania się przede mną, czy może zwalista sylwetka przerażającego Nosferatu. **Znacie to uczucie, kiedy się płynie w nieznanym jeziorze z nieprzezroczystą wodą?** Wyobraźnia podsuwa wówczas obrazy tego, co kryje się w

Nosferatu: The Wrath of Malachi

Tu nie ma maskarady - to prawdziwe wampiry...

mętnej toni - być może przepływa to tuż obok naszych trzepoczących w wodzie nóg... brrr! Właśnie takiego kalibru wrażeń dostarcza ten w sumie prosty zabieg.

...ZAWIŁA REŻYSERIA MURNAUA PRZYDAJE FILMOWI NIEPOKOJĄCEJ ATMOSFERY - PRZYSPIESZONY TRYB PORUSZANIA SIĘ POSTACI, ZNIKNIĘCIE WOZU WIDMA, POJAWIENIE SIĘ ZNIKĄD HRABIEGO. WYKORZYSTANIE NEGATYWÓW DO UZYSKANIA BIAŁYCH DRZEW NA TLE CZARNEGO NIEBA...

Początkowo błąkałem się po wielkim podwórcu zamczyska. Pomruki nieba niekiedy przeradzały się w kakofonię hałasu i zimne światło błyskawicy, które brutalnie zrywało zasłonę nocy. Podobnie w niemym filmie Murnau'a wykorzystano efekt negatywów, który przydawał otoczeniu klimat **trupiej upiorności.**

Prawdziwy strach jednak rodził się dopiero w trzewiach zamku. Potwory - jakby zwykłe - ot, wampiry, ghule, zainfekowani okoliczni chłopi, psy i monstra rodem z koszmarów. Wyłaniające się spod podłóg i plam cienia potwory biegną jak psy do kości - niemal czuć ich głód i nienasycenie. Z kolei pokryte pianą i śliną dobermany z odsłoniętymi kłami rzucają się na ofiarę, jakby chciałby ją żywcem obedrzeć z mięsa (coś jak Resident Evil). Jak osiągnięto takie wrażenie **agresji i nieludzkiej drapieżności** - doprawdy nie wiem. Na pewno znaczenie mają tu też niepokojące dźwięki i muzyka, które w klasycznym dziele Murnau'a nie występowały. Nagłe jęczące partie na skrzypcach, wzbogacone dudniącymi werblami, rozlegają się w chwili, gdy pojawia się niebezpieczeństwo. Właściwie to zagrożenie wcale się jeszcze nie pojawia, ale serce już dławi strach, bo wiadomo że tuż, tuż - w mroku, czai się jakiś stwór. Nie widać go, i to jest najgorsze. Bo wiemy, że on tam jest. I czeka. I zaatakuje.

...MURNAU WYKORZYSTYWAŁ ISTNIEJĄCE OBIEKTY JAKO SCENERIĘ DLA FILMOWYCH WYDARZEŃ. UPIORNY STATEK, WIELKIE ZIMNE ZAMCZYSKO I MAJESTAT OSTRYCH TURNI. W CZARNO-BIAŁEJ TECHNICE FILMU TE TŁA NABIERAŁY NIEMATERIALNEGO WYMIARU, CHŁODNEGO OSAMOTNIENIA...

Kontrast bieli i czerni wzbogacają w grze ciemne, nasycone kolory w rodzaju głębokiego fioletu, którym wymalowano niebo. Zobaczycie przy tym efekt niemal filmowej szarości mgły, oparów, które z trudem przebija blask księżyca. Po wkroczeniu do gniazda wampirzego królestwa atmosfera jeszcze się ochładza - w zamku lorda Malachi są sale, w których rodzi się zło. W pomieszczeniach tych ustawiono owalne portale - przejścia do świata cieni. Z mroku czarnej dziury wydobywają się nowe potwory, a wówczas jedyną szansą na ratunek jest zniszczenie portalu. Trudno tego jednak dokonać, kiedy nad młodym Pattersonem wisi już kilka ghuli i innych krwiopijców.

Atrakcji tego pokroju i zaskakujących momentów w grze jest bez liku. Ot, pękające nagle witraże i potwory wskakujące przez okno wprost na zaskoczonego bohatera. Przewrotność twórców nie zna litości, bo bywają również miejsca, w których - podobnie - nagle pęka szkło w oknach, lecz nic więcej się nie dzieje. Szkło rozpryskuje się, grzechocze o kamienną podłogę. Nerwowo szarpiesz myszkę, cofając się do ściany - i wyczekujesz ataku. Widać tylko zarys pustego okna i ciężką ciemność tuż za nim. Czekasz i czekasz, a nerwy napinają się jak postronki. Jednak nic się nie dzieje, powoli ruszasz naprzód. Już trochę lepiej, szybko - drzwi otwarte, teraz trzeba je zamknąć, uff... Odwracasz się i... patrzysz wprost w zwierzęcy pysk potwora. Proste zagranie – ale jakże skuteczne. Pikawka włącza turbodoładowanie, czy tego chcesz, czy nie.

...MISTRZOWSKIE ZDJĘCIA FRITZA AMO WEGNERA SPRAWIŁY, ŻE FILM MURNAU'A JEST NAPRAWDĘ STRASZNY. NAWET TERAZ, PO UPŁYWIE WIELU DZIESIĘCIOLECI, OBRAZ TEN NIE POZOSTAWIA WIDZA OBOJĘTNYM...

Klimat to ważna sprawa - i tutaj panowie z Idol FX osiągnęli naprawdę wiele. **Ostatni raz bałem się tak podczas spotkania z The Thing.** Inne pomysły developerów również zasługują na uwagę. Paleta przeciwników obejmuje różne rodzaje potworów i spółkę. Są wspomniane już ghule, zawsze nienasycone ludzkiego

Ghul - ohydna, drapieżna bestia. Szczególnie często można ją spotkać na cmentarzach, w starych kryptach i katakumbach.

Nie tylko młody Patterson jest uzbrojony.

NOSFERATU W KINIE

Tytuł: Nosferatu vampire
Rok: 1978
Reżyseria: Werner Herzog
Występują: Klaus Kinsky, Isabelle Adjani

Remake filmu Friedricha Wilhelma Murnau „Nosferatu: Symfonia Grozy" z 1922 r. Orlock kupuje posiadłość niedaleko państwa Hutterów; urzeczony urodą Lucy (u Murnau'a Ellen), żony Huttera. Lucy postanawia pokonać wampira poprzez spędzenie z nim nocy (ciekawa taktyka – ale popieramy takie myślenie, o ile to my jesteśmy wampirem, a nie mężem:)). Taktowni wielbiciele Herzoga wolą nie wypowiadać się na temat tego filmu. Tym niemniej był to chyba jedyny wampir w historii kina, który kły miał w miejscu siekaczy (co swoją drogą jest dużo praktyczniejsze przy wysysaniu krwi z ugryzionej szyi dziewczęcia niż tradycyjnie szeroko rozstawione kiełki).

A tu obrazki z filmu Murnau'a...

mięsa. Są też przedstawiciele antycznej rasy wampirów, szlachetne wśród krwiopijców Desmodii - pół ludzie, pół nietoperze. Po krużgankach zamku snują się także Shadow Vampires - starożytne zmory, które nie mają cielesnej powłoki, totylko eteryczne widmo, czarne i gęste jak smoła, a jednocześnie zwiewne niczym dym. Nie brakuje też sług lorda Malachi, którzy dysponują potężną magią krwi i specjalnymi umiejętnościami. Wbrew pozorom dużo kłopotu sprawiają zwykli wieśniacy, którzy zamienieni w zombi palętają się po zamczysku w poszukiwaniu łatwego łupu.

Jak osiągnięto takie wrażenie agresji i nieludzkiej drapieżności - doprawdy nie wiem...

Warto też dodać, że zgodnie ze swoją naturą szlachetne wampiry śpią w trumnach (w dzień). Niekiedy udaje się wykończyć potwora, zanim ten się obudzi. Ciśnienie rośnie, gdy odsuwa się wieko sarkofagu i trzeba szybko wbić kołek w pierś nosferatu. Nie zawsze udawało mi się zdążyć...

Murnau trzyma widza w napięciu, przedłużając sceny, w których słabi ludzie próbują zniszczyć wszechpotężne zło.

Arsenal, jakim dysponuje Patterson, jest **spory**, ale początkowo młody Anglik do obrony ma tylko własne pięści. W pierwszej, zagubionej tuż przy bramie, walizce, znajduje miecz. Za pomocą tego zabytkowego ostrza można nauczyć respektu niektóre stwory nocy, ale nie wszystkie. Zjawy w rodzaju wampirów cienia można unieszkodliwić tylko krucyfiksem lub święconą wodą. Każdą kolejną broń zyskujemy po znalezieniu **uwięzionego w zamku gościa** i szczęśliwym doprowadzeniu go do bramy.

Inne rodzaje broni to kołek, kielich ze święconą wodą, muszkiet, rewolwer, strzelający trzema pociskami karabin. Każda z nich ma zalety i wady, ale **żadna nie pozwala się czuć bezpiecznie**, bowiem różne wampiry są odporne na jedne i bezbronne wobec innych narzędzi śmierci. Rodzaj użytej broni ma też znaczenie dla kondycji bohatera. W przypadku miecza Patterson szybko opada z sił (podobnie kiedy zbyt długo biegnie).

...W RZECZYWISTOŚCI HRABIA ORLOCK JEST OSAMOTNIONĄ, POSZUKUJĄCĄ MIŁOŚCI ISTOTĄ.

Celem poszukiwań Pattersona jest jego rodzina i inni goście, których trzeba uratować z łap lorda Malachi i potworów. Patterson ma zdjęcie z wszystkimi osobami, które musi odnaleźć. Kiedy natrafi na którąś z nich, na zdjęciu pojawia się zielona otoczka wokół danej postaci. Gdy zaś wykwitnie na nim czerwony jak krew krzyż - oznacza to, że postać wyzionęła ducha. I tu właśnie jest problem. W Nosferatu: Wrath of the Malachi liczony jest **czas**. Im więcej go upłynie, tym mniej gości pozostaje przy życiu. Okazuje się, że **nie można** się posuwać krok po kroku, uważnie przyglądać wszystkim podejrzanym kształtom i powolutku eksterminować demony. Gracz zmuszony jest działać **szybko i zdecydowanie** - niebezpieczeństwo i stres rosną, a gra staje się o wiele trudniejsza. Możliwość wyboru jednego z trzech stopni trudności łagodzi nieco te objawy, ale i tak kołowrót save/load staje się konieczny, by przeżyć.

...NIEKIEDY MURNAU Z PREMEDYTACJĄ GUBI POSTAĆ GŁÓWNEGO BOHATERA. DOMYŚLAMY SIĘ TYLKO, ŻE CZAI SIĘ GDZIEŚ ZA KADREM I PODGLĄDA OFIARĘ. CZY JEST TYLKO GŁODNY I SPRAGNIONY. CZY MOŻE PATRZY TĘSKNIE NA ISTOTĘ, KTÓRĄ NIGDY NIE BĘDZIE DANE MU ZOSTAĆ?

Warto zaznaczyć, że engine FX ma jedną cenną zaletę. Podczas każdorazowego uruchamiania gry zmienia się nieco ustawienie przeciwników i komnat (**losowy generator pomieszczeń**), w których naprawdę duży i łatwo się w nim zgubić. Drogę wskazuje lekko fosforyzujące zielone światło, sączące się spod drzwi, przez które powinniśmy przejść. Oczywiście o ile się to uda i bohater, lub odnaleziony przez niego człowiek, nie zostanie zabity w nagłym ataku nosferatu.

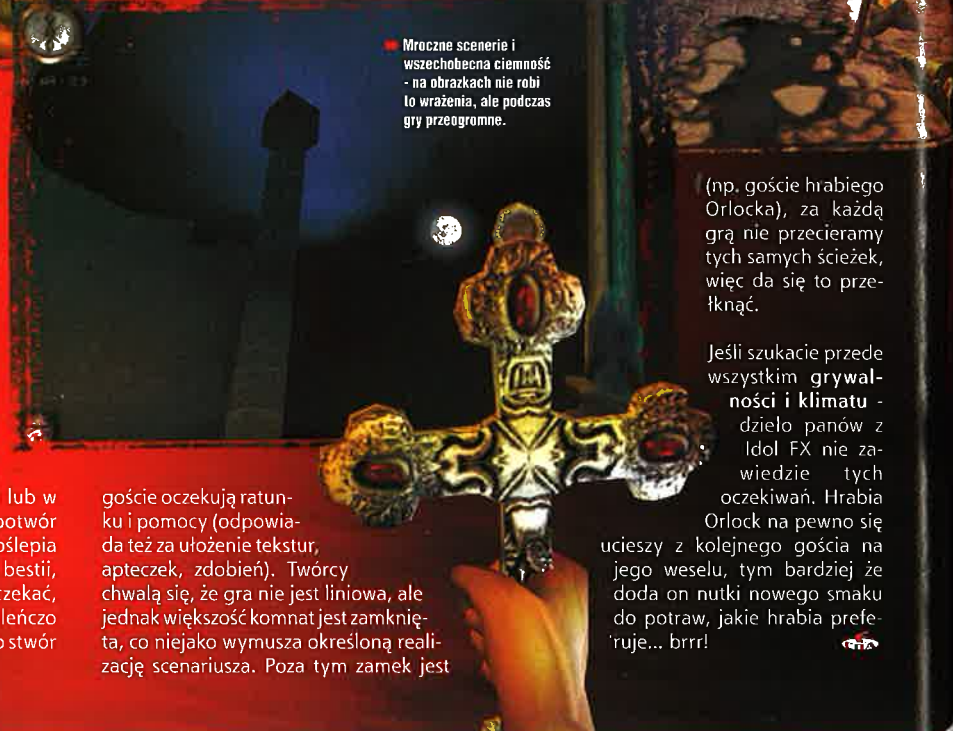
Bestie nie mają zbyt wyrafinowanej taktyki walki - uderzają **bez zastanowienia, szybko i bezmyślnie**, ale właśnie dlatego robi się niekiedy bardzo gorąco. Nie ma wówczas czasu na wycofanie się, zmianę broni, zaplanowanie taktyki. Poza tym gość, którego holujemy do wyjścia, nie ma takich środków obrony jak młody Patterson - i trzeba go chronić. Jeśli zginie, gra toczy się dalej, ale nie dostaniemy kolejnej broni, którą kryła jego walizka.

GROTESKOWY I STRASZNY OBRAZ JEST JEDNAK ZDECYDOWANIE ROMANTYCZNYM FILMEM, WYRAŻAJĄCYM GŁĘBOKĄ I NIEZACHWIANĄ WIARĘ W ODKUPICIELSKĄ SIŁĘ MIŁOŚCI.

Wyjątkowo męczących bugów na szczęście nam oszczędzono, jednak trudno, aby w królestwie rozpadu i degrengolady wszystko było zapięte na ostatni guzik. Bywa, że wrogowie wypadają zza tekstury, zdarzało się też, że Patterson wyleciał za plan i błąkał się poza czasem i przestrzenią. Nie wiedzieć czemu, uczestnicy wesela, których udało się szczęśliwie odnaleźć, niekiedy się gubili po drodze. Po prostu nagle zapominali, że mają podążać za oswobodzicielem. Kolejne zastrzeżenie jest raczej subiektywne. Ukończyłem grę w dwa dni - to jest **może z 15 godzin ciągłego grania**. Trochę to mało, ale ponieważ generator zmienia ustawienia (np. goście hrabiego Orlocka), za każdą grą nie przecieramy tych samych ścieżek, więc da się to przełknąć.

Jeśli szukacie przede wszystkim **grywalności i klimatu** - dzieło panów z Idol FX nie zawiedzie tych oczekiwań. Hrabia Orlock na pewno się ucieszy z kolejnego gościa na jego weselu, tym bardziej że doda on nutki nowego smaku do potraw, jakie hrabia preferuje... brrr!

Ktoś zgubił srebrne kołki - na pewno się przydadzą.



Mroczne scenerie i wszechobecna ciemność - na obrazkach nie robi to wrażenia, ale podczas gry przeogromne.

8+

WYMAGANIA
Win: 9x/ME/XP
Procesor: P III 700 MHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: 32 MB

Producent: Idol FX
Dystrybutor: Pan Interactive

- ⊕ powalająca atmosfera
- ⊕ spójny scenariusz
- ⊕ losowy generator
- ⊕ wiadra grywalności
- ⊖ nieco za krótka
- ⊖ dyskoteka save/load
- ⊖ bugi
- ⊖ brak multi

GRYWALNOŚĆ 8
VIDEO 7
AUDIO 9

www.nosferatu-game.com/

Nosferatu: The Wrath of Malachi

Wspomniany krucyfiks nie tylko niszczy wampiry cienia i zniechęca do ataku inne gatunki (lecz nie wszystkie), lecz również zamienia zwykłą wodę w wodę święconą. Jeszcze inną właściwością krzyża jest błysk - chwila jasności, która staje się, gdy bohater dłużej przytrzymuje krucyfiks w dłoni. Tym fleszem można na moment oświetlić otoczenie. To kolejny pomysł, z powodu którego armie mrówek przebiegały po moich plecach. Zimne ostre światło często wydobywało z mroku monstrum, które czaiło się gdzieś za załomem muru lub w ciemnej niszy. Oślepiony błyskiem potwór rusza wówczas do ataku. Flesz oślepia również gracza, słychać więc tupot bestii, ale niewiele widać - można tylko czekać, aż pazury i kły rozorają ciała, lub szaleńczo wymachiwać orężem w nadziei, że to stwór będzie miał pecha.

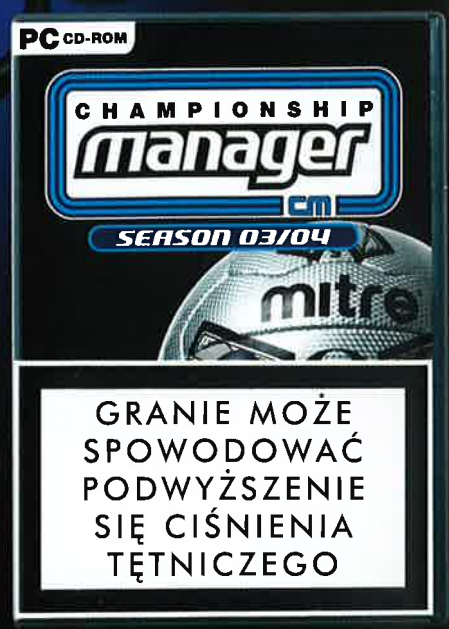
Tu nie ma maskarady - to prawdziwe wampiry...

STRES W CZASIE MECZU UDZIELA SIĘ KAŻDEMU MENEDŻEROWI

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL

WSZYSTKO GRA · WSZYSTKO GRA

Gra komputerowa z gwarancją „Wszystko gra" to pewność, iż wydajesz pieniądze na jeden z najlepszych tytułów w swoim gatunku, płacąc tylko za grę i za nic więcej.



GRANIE MOŻE SPOWODOWAĆ PODWYŻSZENIE SIĘ CIŚNIENIA TĘTNICZEGO

Dajemy Ci wybór. Szukaj w sklepach dwóch wersji gry – tańszej bez dodatków oznaczonej symbolem Wszystko Gra lub Limitowanej Edycji Kolekcjonerskiej.

CENEGA

eidos

Potrzebujesz pomocy? Znajdziesz ją na **www.cm4.pl**

© 2003. Championship Manager, logo Championship Manager, Eidos Interactive, logo Eidos Interactive są znakami towarowymi Eidos. Sports Interactive i logo Sports Interactive są znakami towarowymi Sports Interactive Limited.
Wydawca w Polsce: **Cenega Poland Sp. z o.o.** 02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37 Tel. (22) 868 52 68 do 70

GATUNEK: FPS

CALL OF

Są gry, które przechodzą bez echa, są też gry, jakie wywierają wpływ na cały gatunek, z którego się wywodzą. Medal of Honor, a raczej epizod z lądowaniem na plaży Omaha, inspirowany filmem „Szeregowiec Ryan", na pewno zmienił sposób, na jaki gracze - i deweloperzy - postrzegali bohatera FPS-ów. Miejsce ramboidalnego herosa jednoosobowej armii – człowieka, który samodzielnie zbawia świat lub wygrywa wojnę, luzaka sypiącego dowcipnymi kwestiami, zajął żołnierz bezradny wobec sił, jakie nim kierują. Człowiek, którego marzeniem jest nie tyle zwyciężać - co przeżyć. Wszystkim, którzy wątpią w te słowa, proponujemy raz jeszcze plażę Omaha na poziomie hard.

starszina Jurij MakAbrienko & Pvt Ed Elder

Level Omaha Beach w swoim czasie nas znokautował - ale mijały kolejne miesiące, pojawiały się gry nowe, wymagania rosły, a MoH szybko się starzał. Pierwszy dodatek (Spearhead) był niezły, ale krótki, drugi - recenzowany miesiąc temu Breakthrough - bezwzględnie obnażył wszystkie słabości gry. Co więcej, w tym czasie dowiedzieliśmy się, że aż 22 osoby, które tworzyły tę grę, przeszły pod skrzydła innej firmy. Dobra wiadomość była taka, że pod nową nazwą - Infinity Ward - pracowali nad innym shooterem, również osadzonym w realiach II wojny.

I słowo ciałem się stało

Call of Duty mierzyło wysoko. Miało mieć to wszystko, czego nie miał Medal of Honor, przebić pierwowzór pod każdym względem. Naturalnie efekt końcowy nieco odbiega od szumnych deklaracji, ale jedno jest faktem: Call of Duty to gra zdecydowanie lepsza od MoH i wszystkich jego dodatków do kupy wziętych. Choć nie na tyle, by można tu było powiedzieć o nowej jakości. CoD pokazuje tylko nowy - dobry - kierunek, w którym zapewne pójdą inne FPS-y symulujące działania żołnierzy.

Największa różnica

Największa różnica pomiędzy MoH i CoD to wyrównany poziom niemal wszystkich misji oraz zdecydowane postawienie na działanie grupowe. W MoH, jak wszyscy zapewne pamiętają, działania zespołowe były... no, owszem - były. Ale na niewielką skalę i zwykle były to działania pozorne. W większości postacie gry sterowane przez komputer były zaledwie pionkami, statystami - i to dalekiego planu, a ich zadaniem malowniczo polec przed obiektywem kamery, w ściśle określonym miejscu i czasie... i przez sporą część rozgrywki (cała Norwegia, niemiecka fabryka, spora część we Francji) MoH stawał się tradycyjnym shooterem z Supermenem w roli głównej.

Call of Duty zdecydowanie zrywa z koncepcją jednoosobowej armii - superżołnierza będącego w stanie samodzielnie wygrać Overlord czy Market Garden. Przez większość misji działamy w sporym zespole. Co więcej, jego losy w dużym stopniu zależą od naszej inwencji. Od

Józef Stalin powiedział, że w Armii Czerwonej ucieczka z pola walki wymaga dużo większej odwagi niż atak.

A komisarze mówili, że religia to opium dla mas i piekła nie ma... Więc jak TO nazwać?

Call of Duty to gra zdecydowanie lepsza od MoH i wszystkich jego dodatków do kupy wziętych.

DUTY

Krajobraz po (zwycięskiej) bitwie. Zwróćcie uwagę na widoczną broń - to naprawdę mordercza giwerka. Ale trzeba ją zdobyć na Niemcach.

ogniem zaporowym. Kupą, mości panowie, kupą, bo kupy nic nie ruszy - brzmiała strategiczna zasada naszych szlacheckich praprzodków. I to jest prawda. Mówi o tym zresztą motto z początku gry - wojny nie wygrywa się w pojedynkę.

Podobieństwa

Mimo wszystko MoH i CoD wyglądają jak bracia, może nie bliźniacy, ale podobieństwa są widoczne na pierwszy rzut oka. Podobny system obsługi, niemal identyczne poszczególne elementy interfejsu (np. stoper pokazujący czas pozostający do wybuchu ładunków), podobne misje (choć jakościowo o klasę lepsze), niemal identyczne uzbrojenie, podobna muzyka, obowiązkowy tutorial (w obozie szkoleniowym), możliwość (ba - konieczność) wykorzystywania pojazdów (dżip, czołg) i broni stacjonarnej (działa, karabiny maszynowe). Obie gry są też, co tu kryć, do bólu liniowe, co wszelako za bardzo nie przeszkadza, bo ich rozmach tuszuje tę niedogodność. (Poza tym - tak jak i w MoH - mamy tu te cholerne wszechobecne skrypty! [Patrz betatest w poprzednim numerze.]) Aczkolwiek należy nadmienić, że miejscami te z góry aranżowane zdarzenia tworzą niesamowitą otoczkę gry. Ot, choćby wtedy, gdy dwóch naszych kumpli wdrapuje się na niemiecki czołg, którego nie mamy jak „ugryźć" – otwierają właz i rozwalają załogę...

Ha! Z 88-ki można jednym strzałem „zdjąć" dowolny czołg nawet na daleki dystans.

nas i współtowarzyszy zależy, czy np. sanitariuszowi uda się wynieść rannego spod ognia albo czy nasz oddział zostanie (lub nie) zmasakrowany przez nieprzyjacielski ogień. Działa to także w drugą stronę. Chłopaki autentycznie dbają - na ile pozwala AI i skrypty - o to, by gracz tyłek wyniósł z gry w jednym kawałku. Zdarzyło się parę razy, że z niewielką ilością energii „kampowaliśmy" za jakimś murkiem i zwalali na ich barki zadanie powstrzymania pierwszego impetu atakującego wroga. Pewne było, że kilka(naście) par oczu pilnie wypatruje ewentualnych zagrożeń i momentalnie przydusza każdego szkopa zmasowanym

MG 42s! Hit the dirt!

Odpowiedzialność za znakomite, wartkie i wiarygodne dialogi ponosi w grze Michael Schiffer - scenarzysta m.in. "Kolorów", "Karmazynowego przypływu" czy "Peacemakera". Wspomina, jak zaproszony przez Infinity Ward do współpracy zawitał w biurze, przeczytał propozycje pisane przez deweloperów i... wywalił je przez ramię. Po czym siadł i napisał je sam od początku. I to ze znakomitym efektem, co sami możecie sprawdzić.

*jeśli nie znacie angielskiego - nie martwcie się. Będzie polska wersja!

I różnice

Naturalnie CoD ma wiele elementów, które sprawiają, że góruje na MoH. Przede wszystkim (w końcu!!!) nasz żołnierz potrafi się czołgać. Po drugie, w CoD rewelacyjnie zrealizowano efekt szoku. Żołnierz, który np. został ogłuszony pobliską eksplozją, traci ostrość wzroku (kapitalnie rozmyte i „trzęsące się" otoczenie!) i przez kilka(naście) sekund jest głuchy i właściwie niezdolny do walki. Brzmi to nieefektownie - aby to zrozumieć, trzeba to przeżyć samemu, tzn. usłyszeć ten przeraźliwy gwizd w uszach, jaki towarzyszy powrotowi do rzeczywistości. Szczególnie gdy mamy dźwięk surround i czujemy, jak otaczająca nas bariera ciszy zaczyna gwałtownie puszczać w szwach, i to na wszystkich kierunkach naraz. Robi wrażenie!

Misje, choć podobne w założeniach (bo jak mówiliśmy, trudno w takich grach wymyślić coś zupełnie nowego), są tu zdecydowanie bardziej emocjonujące niż w MoH. Sami przyznacie, że poza Omaha Beach i kilkoma innymi misjami MoH było nudnawe. Porównajcie teraz jazdę dżipem w MoH czy Breakthrough z tym, co dzieje się w CoD, a zrozumiecie ogrom różnic.

Pojawiła się też możliwość strzelania zza narożników, opcja przełączania giwer na automatyczny lub półautomatyczny tryb ognia oraz możliwość precyzyjnego celowania (muszka i szczerbinka!) z pistoletów

Wojna wojną, a walory estetyczne krajobrazu warto podziwiać.

Czasem i ciało kumpla może być osłoną...

maszynowych i karabinów. Sami się przekonacie, jak wiele wnosi ta pozornie niewielka innowacja. Nadal a propos giwer - nie będziecie już przypominali ruchomej fortecy. Pistolet, parę granatów, pistolet maszynowy, karabin, może jakiś ładunek wybuchowy. Więcej nie dźwigniesz. Masz chęć na niemieckie MP-40? Wywal thompsona czy stena. Albo - albo, panowie!

Filmowe inspiracje

MoH: AA inspirowany był „Szeregowcem Ryanem", a Spearhead - „Kompanią braci". Kompanijny swąd czuć też w CoD. Wystarczy tylko obejrzeć misję, w której szturmujemy okopaną baterię dział 88-mm. Ci, co oglądali „Wroga u bram", poczują się jak w domu, śledząc to, co dzieje się podczas kampanii rosyjskiej - gdy szturmujemy Plac Czerwony. Tu również zapożyczenia są całkowicie widoczne. Od biedy można by jeszcze wskazać na „O jeden most za daleko" (Brytyjczycy szturmujący most) i „Najdłuższy dzień" - ale tu można by już raczej mówić o ogólnej inspiracji klimatem, nie zaś nieomal plagiacie fabuły. Ogólnie CoD jest znacznie bardziej „filmowy" niż MoH. A przez ową „filmowość" rozumiemy dynamikę rozgrywki, emocjonujące misje, dialogi (patrz - ramka), nagłe zwroty akcji, filmowy sposób kadrowania obrazu czy ukazywania walki. Np. przez chwilę to my jesteśmy górą, bo atakujemy z zaskoczenia, potem kontratakują Niemcy, co zmusza naszych do odwrotu, przegrupowania, kontry (trudno zapomnieć, jak jeden z naszych rozłożył wiejącego Szwaba kolbą, bo nie było czasu przeładować broni). Niemcy walą do nas z moździerzy i ściągają czołgi - robi się gorąco... tak, to jest prawdziwa wojna, a nie „Czterej pancerni".

Filmowa jest także struktura gry, w której niezależne działania bohaterów niekiedy się zazębiają, a wątki prowadzone są niechronologicznie. Trochę to nawet przypomina sposób, w jaki przedstawia własne filmy Quentin Tarantino (Pulp Fiction). Akcja co chwilę przenosi się w inne miejsce Europy, w zupełnie inny czas (np. Normandia, Belgia, a potem skok do Stalingradu), co chwila też jesteśmy kimś innym, a tu i ówdzie spotykasz osoby, które znasz z poprzednich misji...

Babolki

Listę należy zacząć od broni. Po pierwsze, brak noża albo chociaż bagnetu. Hm... czasem przydałby sie do cichej eliminacji przeciwników. A tu - nic z tych rzeczy. Po drugie, granaty są do d... Rzucić nimi możemy niczym Tomek Hajto piłkę na odległość ze 100 metrów. Co gorsza, nie możemy ich przytrzymać przed rzu-

tem, a to przeważnie kończy się ucieczką wroga, bo do eksplozji pozostają przepisowe 3 sekundy (choć i tak jest tu lepiej niż w MoH).

Nie można też zdzierżyć sceny, w której z rusznicy przeciwpancernej powstrzymujemy (czyli tak naprawdę specjalnego karabinu kalibru 15-17 mm, strzelającego amunicją przeciwpancerną) szarżę kilku niemieckich Pz-IV. Jakby nie patrzeć, nie było szansy, by pocisk z naszej broni spenetrował przedni pancerz tego czołgu.

Jeśli by pominąć wystające zza ścian nogi i tym podobne trywialne usterki, za bardzo nie ma się co czepiać grafiki. No, może tego,

Jak na razie 4:0 dla T-34. I charaszo!

WSTAWAJ, STRANA AGROMNAJA!

Cytaty z radzieckich plakatów propagandowych w Stalingradzie:

„Licz tylko Niemców, których zabijasz".

„Zabij przed śmiercią choćby jednego wroga, jeśli trzeba to i zębami".

że w czasie walk w St. Mere Eglise ktoś w tajemniczy sposób, w kilka godzin dzielących noc od poranka zamurował dziurę służącą za przejście w kościelnej ścianie. Tzn. w nocy była, w dzień, gdy chcieliśmy z niej skorzystać – widzieliśmy gładki mur. (Co prawda, można wejść do kościoła inną drogą.)

Za każdym razem wykrzywiały się nam w krzywym uśmiechu gęby na widok gościa, który trafiony kulą najpierw groteskowo podskakiwał, a potem robił wszystko, aby efektownie przewalić się przez barierkę czy poręcz schodów - i to w stronę, z której nadleciała kula (pozdrowienia od Newtona i jego zasad). Miało być efektownie, a wyszło groteskowo.

Co nam się nie podoba?

Przede wszystkim nieco dziwna struktura misji. Nie mamy tu wyboru - musimy najpierw przejść obóz szkoleniowy, potem kolejno po kilka misji dla Amerykanów, Brytyjczyków i Rosjan. A potem znów dla Amerykanów, Brytyjczyków i Rosjan! Tak jest,

wygląda na to, że misje finalne potraktowano jako deser i oddzielono je od reszty. Nieco to dezorientuje gracza, bo ni z gruchy, ni z pietruchy nagle przeskakuje z rosyjskiego T-34 z powrotem w amerykański mundur albo wcześniej z Ardenów jesienią 1944 r. do Stalingradu zimą roku 1942.

Poza tym misje finalne nie są w zdecydowany sposób trudniejsze niż te wcześniejsze zadania – a brakuje w nich mocniejszego, końcowego akordu. Owszem, jako Rosjanin zdobywam Reichstag - ale misja ta jest zwyczajnie za krótka, by odczuć z tego radość, i ukończenia misji. Potem tylko kilka przebitek z filmów archiwalnych i "do widzenia".

Brakuje też interakcji z innymi żołnierzami. Nic - prócz nazwisk i stopnia - o nich nie wiemy. A marzyłoby mi się, by bliżej poznać tych, z którymi tworzymy oddział. Myślimy, że kolejnym krokiem w takowych FPS-ach powinno być jakieś „życie po bitwie", w której gracz mógłby ściślej zintegrować się z resztą oddziału. Nie wprawiło nas też w zachwyt ani intro (mimo obiecującego początku), ani paradokumentalne outro.

Nie da się też ukryć smutnego faktu - zacząłem zabawę (tzn. Mac Abra) w piątek wieczorem, w sobotę po południu czerwona flaga powiewała nad Reichstagiem. Jakieś 12-15 godzin grania to góra. Naturalnie można wydłużyć ten czas, podkręcając poziom trudności - lecz to tylko półśrodek. Gra jest zwyczajnie za krótka. A obiecywano 20-30 godzin...

Grafika i dźwięk

Call of Duty stworzono na bazie engine Quake III, faktycznie jednak - zmodyfikowanej znacznie technologii Return to Castle Wolfenstein. Całkowicie nowy jest tu renderer, zdolny generować skomplikowane i szczegółowe lokacje (sprawdźcie choćby St. Mere Eglise w dzień) i nareszcie - wiarygodnie wyglądające (niestety, ciągle niezbyt dobrze animowane) modele postaci. Tu smaczek - spójrzcie na księżyc... przez snajperkę. Naprawdę widać sporo więcej niż golym okiem...

O ile samej oprawie dźwiękowej damy 9+, o tyle muzyka budzi więcej wątpliwości. Miejscami jest zbyt natarczywa i pompatyczna, a dramatyczne fanfary miast podkreślać akcję, rozpraszają uwagę. Kojarzą się raczej z filmami wojennymi lat 50. Przy czym zastrzeżenia te mamy tylko do misji alianckich, w przypadku Rosjan owe pompatyczność i natarczywość doskonale współgrają z napuszonymi przemowami oraz komendami komisarzy politycznych i NKWD-istów.

Multiplay

W trybie multiplayer zabrakło polotu cechującego kampanię pojedynczego gracza - jest klasyczny do bólu i stanowi miks tego z Medal of Honor: Allied Assault i Day of Defeat. Zatem każdy jest zwykłym żołnierzem (brak klas) i każdy w gruncie rzeczy walczy sam i o własne statystyki, a nie np. zwycięstwo teamu. Przez to CoD, choć oferuje ich pięć (Deathmatch, Team Deathmatch, Retrieval, Search & Destroy i Behind Enemy Lines), w żadnym z nich nie jest w stanie zapewnić emocji porównywalnych z tymi z Wolfensteina: Enemy Territory. Nawet tryb o apetycznej nazwie Behind Enemy Lines okazuje się tylko i wyłącznie walką „na czas" - o przetrwanie przez jak największą liczbę sekund. Na dobrą sprawę można się schować w krzakach i nabijać punkty za kolejne przeżyte sekundy.

To jednak tylko początek wyliczanki, z której wniosek ma być taki, że w przypadku trybu dla wielu graczy nie widzimy dla CoD świetlanej przyszłości. Przede wszystkim sama gra wymaga bardzo mocnego sprzętu. Inne powody to np., że mapy są bardzo duże, co przy braku botów powoduje, iż do sensownej gry potrzeba co najmniej 10-12 osób. Denerwująca jest tu też niska odporność graczy na obrażenia. W zasadzie gdy dostaniemy się pod ogień wroga - to koniec. Nie ma szans, by wyjść cało z tej opresji. (Przyznaję, rzeczywiście „opresjonowałem" Elda – gem.)

Żołnierze poruszają się wolno i przez to gra robi się strasznie ślamazarna w porównaniu do ET czy BF 1942. Tym bardziej że większość graczy chodzi z bronią przyłożoną do oka (co spowalnia ruch), bo wtedy... NIE SŁYCHAĆ naszych kroków! To - rzecz jasna - bzdura i wypacza obraz gry, która zamiast strzelaniny staje się „skradaniną". (Taki mieli - widać - pomysł na nią. Zresztą, pamiętasz może Counter-Strike'a? – gem.) Ponadto zupełnie nieprzydatny jest w multiplayu panzerfaust - zabicie kogoś z tej broni graniczy z cudem.

Natomiast zaleta sieciowego CoD to obiecany przez twórców powtórka (KillCam) śmierci gracza oglądany oczyma... zabójcy. Kapitalny sposób na kamperów - bo zdradza ich kryjówki. Jesteśmy pewni, że KillCam, i jego klony, na stałe wejdzie w 'feature list' przyszłych first-person shooterów.

War is over!

Dla tych, których zauroczył MoH i którzy lubią filmy wojenne - obowiązek i zew chwały. Dla reszty bardzo dobra, ale przykrótka zabawa.

Co jeszcze wiedzieć należy

Gra składa się z trzech kampanii (amerykańska, brytyjska, rosyjska), w których przejdziemy 24 misje. W tym czasie przemierzymy tereny bodaj ośmiu krajów (w tym Polski, ale nie ma się czym podniecać, gdyż misja warszawska to najgorsza część gry) i dokonamy m.in. sabotażu na pancerniku „Tirpitz", weźmiemy udział w bitwie pancernej, wylądujemy na tyłach wroga podczas D-Day, odbijając jeńców (misja na czas!), będziemy szturmowali Berlin i przebijemy się przez okrążenie, broniąc Stalingradu itd., itp. Jako Amerykanin jesteś żołnierzem słynnej 101 Dywizji, jako Brytyjczyk stanowisz 6 Dywizję Powietrzną.

Do wyboru 22 giwery, ale wielu nowości w stosunku do MoH nie ma. Jako Anglik możesz postrzelać z rkmu Bren, jako Amerykanin używasz czasem udoskonalonego Garanda (większy magazynek, brak problemów z przeładowywaniem). Jednak największą atrakcją jest tu chyba zdobyczny (zapewne „wypożyczony" z Enemy Territory?) niemiecki FG-42, czyli skrzyżowanie karabinka szturmowego ze snajperką. Zaiste - cudowna broń. Rewelacyjnie też w walkach ulicznych spisuje się pepesza. Nowość to nie jest (wystąpiła już w Spearhead), ale warto o niej wspomnieć. Z rzeczy większego kalibru - pojawia się rusznica przeciwpancerna, panzerfaust, a T-34 ma już strzelca pokładowego, dzięki czemu możesz skoncentrować się tylko na prowadzeniu ognia z działa. No i starzy znajomi - potężna 88-ka i przeciwlotniczy czterolufowy oerlikon.

I uwaga końcowa - po zaliczeniu gry przeczytajcie do końca wszystkie napisy. Warto!

9

WYMAGANIA
Win 9x/Me/00/XP
Procesor: PIII 700 MHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: 32 MB z T&L

Producent: Activision
Dystrybutor: LEM

⊕ świetny filmowy klimat
⊕ sensowne działanie zespołowe
⊕ perfekcyjny dźwięk
⊕ trzymające w napięciu misje

⊖ marny multiplayer
⊖ tu i tam małe babolki
⊖ za krótka

GRYWALNOŚĆ 9
VIDEO 9
AUDIO 8

http://www.callofduty.com/index.asp

XIII

Hut Sędzimir

Shhh. Shhh. Shhh. Tsk. Strzałka wystrzelona z kuszy z celownikiem optycznym wbiła się w gardło niczego nieświadomego strażnika. Swooosh. Jego ciało obsunęło się bezwładnie na ziemię. "Tap. Tap. Tap. Tap". Ledwo widoczna postać podbiega do generatora mocy. „Clank". Bomba bez problemu przykleja się do obudowy prądnicy. „Tic. Toc. Tic. Toc. Tic. Toc. Tic. Toc". Booooooom! Zadanie wykonane.

Oparta o popularny europejski komiks XIII to gra, którą nie można się nie zachwycić, patrząc, jak gra w nią ktoś inny. To FPS, choć dla kogoś, kto patrzy graczowi przez ramię, to raczej **interaktywny komiks** - dwuwymiarowa rzeczywistość, której ktoś dodał fabułę i puścił wszystko w ruch. Momentami to, co dzieje się na ekranie, zdaje się wręcz nierealne, bo komiksowa iluzja, z wszystkimi dymkami, onomatopejami, kadrami pojawiającymi się nagle na ekranie, jest niezwykle mocna. Czy jednak za tą wizualną fasadą, niesamowitą stylizacją kryje się dobra gra?

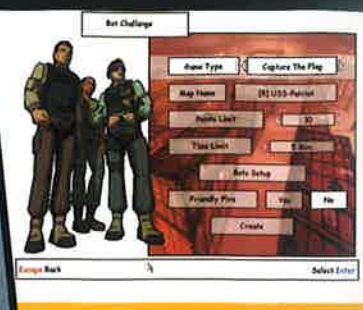
DZIESIĄTKA ZA STYL

Pasjonaci gier, ale tacy, którzy patrzą na nie raczej jak na fenomen kulturowy niż tylko kilka chwil beztroskiej rozrywki, na pewno się ze mną zgodzą, kiedy napiszę, że nikt nie robi gier takich jak Japończycy i Francuzi - szczególnie pod względem stylizacji, z tym czymś nieuchwytnym, ale fascynującym w oprawie dźwiękowej i graficznej. Stworzona przez Francuzów ze studia Ubi Soft Paris gra zatytułowana XIII to doskonały przykład potwierdzający tę tezę. Od napisów początkowych - od menu, ekranu wyboru opcji, wszystko podporządkowane jest tu **poetyce komiksowej**. Ekrany wyglądają jak plansze z europejskich graficznych nowelek, czcionka zastosowana w napisach wzorowana jest na liternictwie dymków. Ogromne wrażenie robią animowane przerywniki – łącznie z intrem startowym – których twórcy wymyślili taki sposób na zdynamizowanie statycznych komiksowych plansz, jaki na pewno zawstydzi Finów z Remedy - studia odpowiedzialnego za Max Payne'a.

Kiedy dzieje się coś ważnego - coś, czego sam nie możesz zobaczyć, na ekranie pojawiają się animowane panele przedstawiające to zdarzenie.

Magnum - broń prawdziwego mężczyzny.

No i co mi teraz zrobicie? Mam zakładnika!



MULTIPLAYER

Chociaż XIII to gra stworzona przede wszystkim z myślą o tym, by przeżycie podobne do lektury pasjonującej szpiegowskiej książki albo oglądania dobrego filmu dać pojedynczemu graczowi, posiada ona także tryb multiplayer w 8 różnych odmianach. W multi grać można choćby z botami, których AI przygotowano na całkiem solidnym poziomie, aczkolwiek bez rewelacji. Trudno podejrzewać, by XIII stało się popularną grą sieciową - dobrze jednak, że twórcy gry nie zapomnieli o „fraggersach".

Tej graficznej oprawie towarzyszy równie mocno określona stylistycznie muzyka – tradycyjny, ale ostry, agresywny jazz, który przyspiesza, kiedy tempo akcji rośnie, i usuwa się na dalszy plan w tych, w których akcja się uspokaja. Gdyby wśród cząstkowych ocen w CD-Action pojawiła się ta za styl, XIII powinno dostać ocenę najwyższą. Ta gra robi piorunujące wrażenie i każdy powinien ją chociaż zobaczyć, by zrozumieć jakimi estetami są Francuzi.

UNREAL W WERSJI RYSUNKOWEJ

To, co zaskakuje tu najbardziej, to fakt, że „Trzynastka" to gra oparta o **engine Unreala**, a więc silniczka nie dość, że nie najnowszego, to jeszcze kojarzonego dotąd tylko i wyłącznie z najbardziej tradycyjnymi pod względem wizualnym FPS-ami. Tymczasem wyglądu XIII nie da się porównać do żadnej innej gry, przynajmniej żadnej wydanej dotąd na PC. Zastosowano tutaj technikę **cel-shadingu**, która sprawia, że obiekty 3D i tekstury sprawiają wrażenie rysowanych ręcznie - tak jak w kreskówce czy komiksie właśnie. W recenzowanej grze efekt „komiksowości" jest tym większy, że tekstury przygotowano tak, by nawiązywały do sposobu przedstawiania świata przez Williama Vance'a - rysownika albumów „XIII".

Na szczęście twórcy gry nie przesadzili z komiksowymi wstawkami i są one **wyważone** - pojawiają się tylko wtedy, kiedy jest to konieczne. Podczas gry „Trzynastka" wygląda jak zwykły, choć rysowany - FPS, kiedy jednak dzieje się coś wyjątkowego - np. trafiasz przeciwnika ze snajperki, za drzwiami, za którymi stoisz, odbywa się rozmowa, strażnicy wybiegają z baraków, rzucasz granat za zasłaniający widok załom muru i na ekranie pojawia się jedno lub kilka okienek, które przedstawiają to zdarzenie. Ten sposób opowiadania fabuły pasuje do klimatu i stylu gry. No a poza tym efektownie wygląda. Inne – znów - nienadużywane i umiejętnie dawkowane elementy komiksowe to **onomatopeje** pojawiające się przy stopach kroczących wartowników, wybuchach, strzałach z broni.

REWOLUCJA MA KŁOPOTY

Już chyba was przekonałem, że XIII to gra z nowatorską, oryginalną i rewolucyjną oprawą graficzną. Niestety jak wiele rewolucji (spójrzcie chociażby na tę Październikową z listopada), tak i w tym przypadku **nie wszystko udało się zrobić bezbłędnie.** Trudno powiedzieć, czy to ze względu na nowatorską technologię, czy proces twórczy prowadzony jednocześnie nad konsolowymi i PC-tową wersją gry - tak czy owak zdarzają się w „Trzynastce" brzydkie tekstury w niskiej rozdzielczości (np. tablice rozrządowe urządzeń elektrycznych). Trudno także przymknąć oko na przenikanie się obiektów, do którego w tradycyjnych grach 3D zdążyliśmy się przyzwyczaić, a które w wykorzystanej tu graficznej stylistyce psują całą iluzję komiksowej rzeczywistości. Objawy przenikania się tekstur i obiektów są tu typowe dla innych FPS-ów (np. broń przechodząca przez drzwi), niezbyt częste, zawsze natomiast działo się coś brzydkiego, kiedy brałem zakładnika (moja ręka plątała się z szyją lub głową tej żywej tarczy). Nie jest to oczywiście zarzut bardzo poważny - bug ten nie psuje przyjemności płynącej z rozgrywki i przykro mi nawet, że akurat musiałem to zauważyć, bowiem od pierwszej chwili XIII podbiła moje serce.

Gdyby wśród cząstkowych ocen w CD-Action pojawiła się ta za styl, XIII powinno dostać ocenę najwyższą, a dla mnie - nawet 11.

TOŻSAMOŚĆ BOUR...

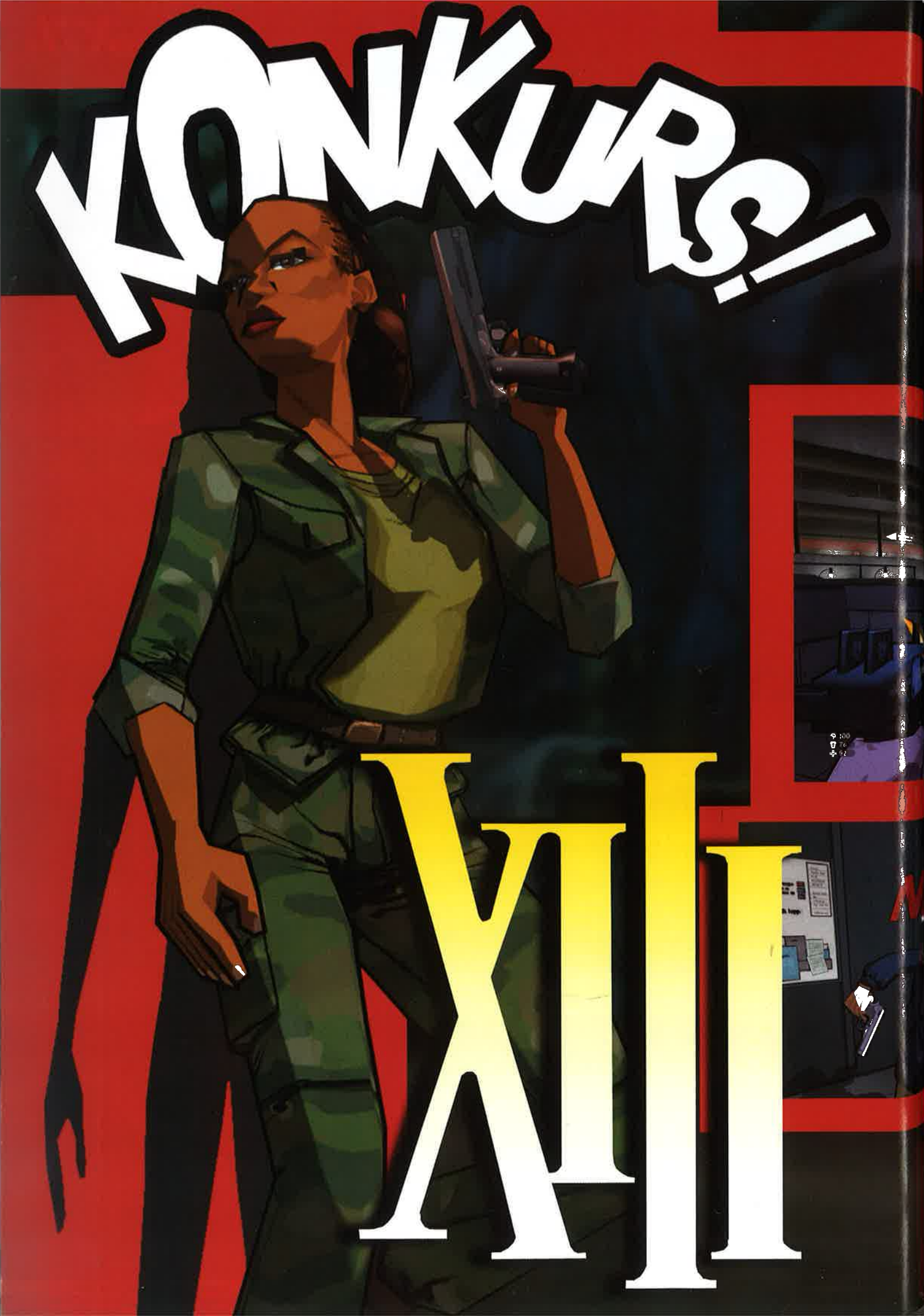
Ooops, to nie ta historia... Wiecie już, jak to wszystko wygląda, ale nie wiecie jeszcze, o co w tym chodzi i jak się w to gra. Twórcy ograniczeni byli przez materiał wyjściowy, czyli oryginalny komiks „XIII". Jego scenarzysta, znany skądinąd **Van Hamme** (Thorgal!), stworzył historię, której nie sposób nie porównywać do „Tożsamości Bourne'a" Ludluma. Mamy tu wyszkolonego tajnego agenta, który traci pamięć, mamy zamachy na najważniejszych ludzi w państwie (prezydent USA to nie byle płotka, prawda?). Mamy też desperackie próby odkrycia własnej tożsamości i manipulacje ludzi, którzy ją znają, ale amnezję głównego bohatera chcą wykorzystać do własnych celów.

Brzmi znajomo? No właśnie... Ogólny zarys fabuły nikogo pewnie nie zaskoczy, również rozwiązania zastosowane w poszczególnych jej fragmentach to **klasyka szpiegowskiej literatury i kina.** Grę rozpoczynasz na plaży - oszołomiony i zdezorientowany, chwilę po tym, jak z morskich odmętów wyciągnęła cię urocza ratowniczka o imieniu Janet. Janet oczywiście ginie 5 minut później, a ty musisz uciekać przed napastnikami, którzy z nieznanych (na razie) powodów chcą cię zabić. Sama fabuła niczym nie zaskakuje, jest jednak dobrym pretekstem dla **36 misji**, które przez większą część długiego czasu gry trzymają w napięciu, a poza tym są na tyle zróżnicowane, że raczej nie poczujesz się znudzony.

Z KAŁASZEM I PO CICHU

Misje w XIII dzielą się zasadniczo na takie, w których do celu musisz dojść po trupach, oraz takie, w których lepiej, by cię nie zauważono. Oczywiście mimo że sama fabuła (kolejność zdarzeń) jest liniowa i narzucona z góry, charakter większości misji nie jest aż tak jedno-

Hak z wyciągarką – przydatny, ale nie bardzo w grze wykorzystany gadżet.


KONKURS!
XIII

NAGRODY

XIII to jedyna w swoim rodzaju strzelanka FPP, wykorzystująca komiksowy styl jednej z najciekawszych pozycji w ofercie francuskiego wydawnictwa Dargaud. Tytuł ten za sprawą firmy Cenega trafi do sklepów w profesjonalnej, polskiej wersji językowej w dwóch wersjach (podstawowej - pudełko DVD) oraz kolekcjonerskiej (ze wspaniałym gadżetem dla miłośników komiksu). Z okazji premiery XIII wraz z wydawcą gry w Polsce zorganizowaliœmy wielki konkurs. Na zwycięzców czekają liczne nagrody. Do wygrania: 30 sztuk gry XIII, 10 zestawów komiksów XIII (w jedeyn zestawie 13 komiksów) oraz 10 myszek optycznych firmy Saitek. Aby wziąć udział w konkursie wyślij SMS-a na numer 7164! z prawidłową odpowiedzią na pytanie:

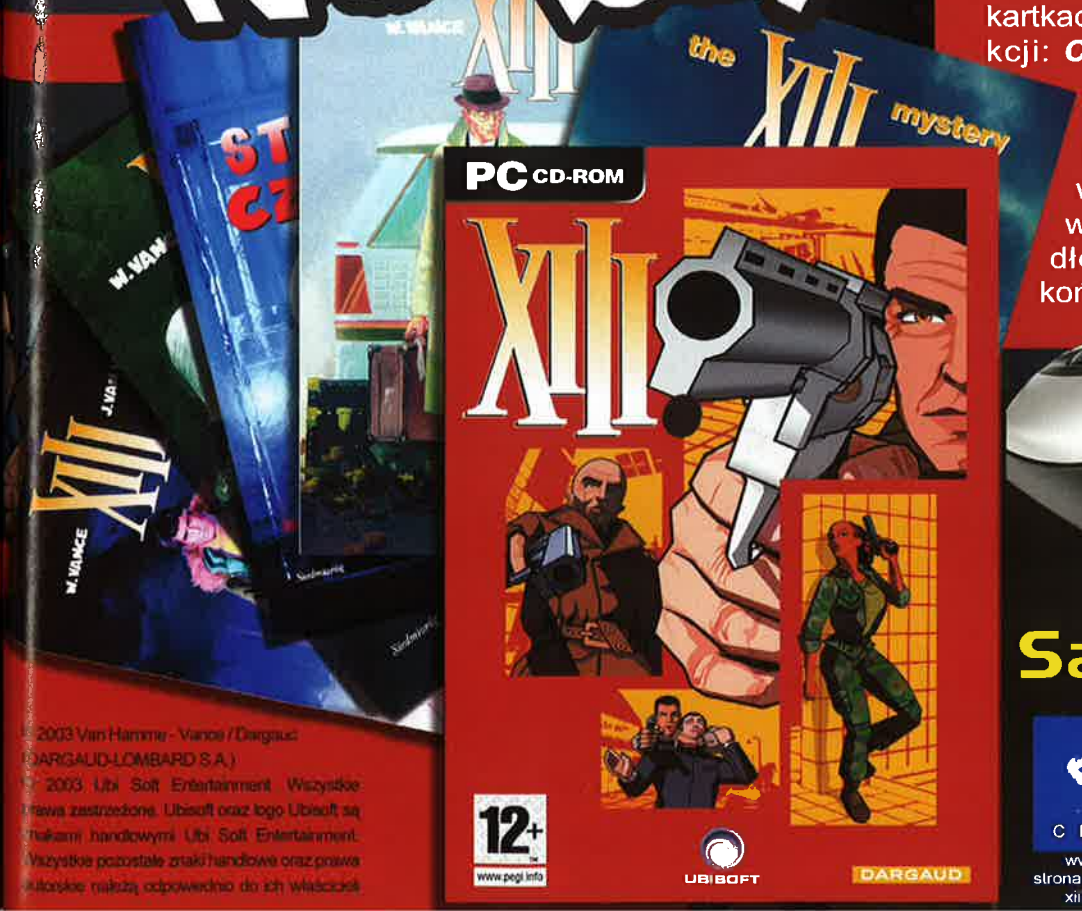
Na silniku graficznym jakiej gry komputerowej oparta jest XIII?

odpowiedzi:
A Unreal 2
B Max Payne 2
C Commandos 3

Odpowiedzi wpisz według schematu: CA.13.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A,B lub C) (dla przykładu CA.13.A gdy uważasz, że A to prawidłowa odpowiedź). Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł (cena z VAT).

Odpowiedzi można także przesyłać na kartkach pocztowych, na adres redakcji: ***CD-Action***, ul. Sukiennice 6, 50-107 Wrocław

Regulamin konkursu na stronie www.cdaction.com.pl, lub w siedzibie redakcji. Na prawidłowe odpowiedzi czekamy do końca grudnia !



Saitek

CENEGA
www.cenega.pl
strona rekomendowana
xiii.gry-online.pl

CD-ACTION
www.cdaction.com.pl

Siedmioróg

© 2003 Van Hamme - Vance / Dargaud (DARGAUD-LOMBARD S.A.)
© 2003 Ubi Soft Entertainment. Wszystkie prawa zastrzeżone. Ubisoft oraz logo Ubisoft są znakami handlowymi Ubi Soft Entertainment. Wszystkie pozostałe znaki handlowe oraz prawa autorskie należą odpowiednio do ich właścicieli

Jak jest bazooka, musi być też duże boooom!

znacznie określony – jeśli znajdą cię na etapie skradankowym, masz jeszcze szansę się wybronić. Z drugiej strony zaś, jeśli w misji „ze strzelaniem" przemkniesz gdzieś po cichu, to tylko plus dla ciebie. Misje, jak już pisałem, są zróżnicowane i właściwie nie nudzą (z wyjątkiem przesadnie rozwleczonego fragmentu w **kanionie Plain Rock**, po ucieczce ze szpitala), a mimo fabularnych schematów, a dzięki muzyce, grafice oraz oszczędnie dawkowanej amunicji i apteczkom trzymają w napięciu. Jak na FPS-a wydanego pod koniec 2003 roku **zabrakło opcji jazdy pojazdami**, ale - widać - taki był zamysł twórców „Trzynastki", by tego elementu nie wprowadzać do gry.

Trzeba też dodać, że w grze **nie ma** możliwości zapisywania stanu gry w dowolnym momencie i jesteś skazany na ustalone odgórnie punkty kontrolne. Na szczęście na poziomach są one rozmieszczone na tyle często, że podczas wielu godzin zabawy może tylko raz zdarzyło mi się psioczyć na XIII z tego względu, że zginąłem chwilę przed zapisaniem stanu gry.

CD-ACTION 12/2003

DVD 12/2003

GADŻETY I GADŻECIKI

Przed premierą w kilku magazynach branżowych XIII porównywane było do klasycznej i kultowej gry **Golden Eye**, która co prawda wydana została tylko i wyłącznie na konsolę Nintendo 64, ale uważana jest za najlepszy FPS, w którym poza strzelaniem trzeba od czasu do czasu wykorzystać kilka gadżetów czy przedmiotów z otoczenia. Grałem w Golden Eye niezbyt długo, na dodatek na emulatorze, trudno mi zatem porównywać obie gry. Jednak o ile atmosfera obu tytułów jest podobna, tak w XIII **zabrakło szlifu perfekcjonisty**, który uczynił z Golden Eye jeden z najważniejszych tytułów w historii gier.

Ot – przykład: dwa podstawowe gadżety, jakie wykorzystujesz w grze, to wytrych i hak z wyciągarką. **Zawsze jednak** ich użycie wymuszane jest przez fabułę i nie ma sytuacji, w której dzięki temu mógłbyś np. w sprytny sposób ominąć przeciwników. Dużo fajniejszym pomysłem jest tu możliwość wykorzystywania niektórych przedmiotów (krzeseł, ciężkich popielniczek) jako broni natychmiastowo ogłuszających strażników. Tak zneutralizowanego wroga możesz jeszcze zaciągnąć gdzieś za róg tak, by nie rzucał się w oczy kolegom. Jednak nie jest to wcale potrzebne, bo strażnicy rzadko kiedy sprawdzają własne pozycje.

Wygląd XIII nie da się porównać do żadnego innego, przynajmniej w wydanej dotąd na PC grze. Przy czym XIII broni się raczej ogólnie atrakcyjną tematyką (szpiegowski dreszczowiec) niż jej realizacją.

BIERZ ZAKŁADNIKA

Kolejny ciekawy pomysł, który ma odróżniać XIII od innych FPS-ów, to możliwość **brania zakładników**. Jeśli uda ci się podkraść do kogoś niezauważonym, możesz go chwycić od tyłu, przycisnąć do siebie i wykorzystać jako żywą tarczę. To działa – kiedy idziesz w stronę przeciwników, trzymając na muszce jakąś niewinną osobę, nikt do ciebie nie strzela - chyba że uda mu się zajść cię od tyłu. System zakładników zrobiono tu na tyle sprytnie, że wzięta jako zakładnik niewinna urzędniczka bankowa „działa" na policjantów, ale na bandytów już nie. Cóż, wygląda to **naprawdę realistycznie**, choć wydaje mi się, że pomysł z zakładnikami nie został w pełni wykorzystany i właściwie podczas grania nie myślisz o tym, by brać więźniów – chyba że wymaga tego od ciebie scenariusz.

Z DWOMA GNATAMI I KASKIEM NA GŁOWIE

Na tym nie kończy się inwencja twórców XIII. Kolejną ciekawostką w grze jest wprowadzenie do niej pewnego zestawu umiejętności (**skills**) głównego bohatera, jakie zdobywa on wraz z rozwojem akcji, niejako przypominając sobie (przypominam, że heros cierpi na amnezję), że kiedyś to potrafił. Takich umiejętności jest osiem i umożliwiają one bohaterowi m.in. strzelanie z dwóch pistoletów, leczenie, otwieranie drzwi wytrychem.

Umiejętność najbardziej chyba przydatna w grze, a szczególnie we fragmentach „skradankowych", to „szósty zmysł", dzięki któremu wyczuwasz obecność strażników w okolicy. Dzięki niemu – gdy w pobliżu (np. za drzwiami) przechodzi strażnik, widzisz na ekranie dynamicznie zbliżający się lub oddalający napis *„tap, tap, tap"* (onomatopeja przedstawiająca kroki wroga). Kolejną innowacją, jaka się tu pojawia, jest podział pancerzy występujących w grze na takie, które chronią korpus i ciało. Ma to znaczenie wówczas, kiedy strzelają do ciebie przeciwnicy, ale podczas ostrej strzelaniny, gdy nie zastanawiasz się nad tym, czy dostajesz w głowę czy brzuch.

TAK SAMO CZY INACZEJ?

To zresztą podstawowy problem z „Trzynastką" – programiści z US Paris wprowadzili do gry kilka oryginalnych pomysłów i widać, że starali się oczarować graczy nie tylko rewelacyjnie wystylizowaną oprawą graficzną, ale jakoś **nie potrafili tych idei odpowiednio wykorzystać**. Tak naprawdę nie czujesz, że korzystasz z opisanych wyżej umiejętności bohatera, nie korzystasz z możliwości brania zakładników, rzadko kiedy ogłuszasz krzesłem, tak samo cieszysz się z pancerza, których chroni głowę, jak i tego, który osłania korpus. Fabuła i rozwiązania na poszczególnych poziomach (lokacje, projekt poziomów itd.) są również schematyczne i sprawiają wrażenie czegoś, co wcześniej widziałeś już wiele razy – **gra broni się raczej ogólnie atrakcyjną tematyką (szpiegowski dreszczowiec) niż jej realizacją.**

W efekcie XIII to właściwie zwykły FPS, ale wygląda tak oryginalnie i stworzono go z takim estetycznym zmysłem, że nie sposób nie polecić tej gry fanom gatunku (a przy okazji także miłośnikom komiksów). Tylko ostrzegam – nie spodziewajcie się równie dużej rewolucji w sferze grywalności, jak w sferze wizualnej.

8+

WYMAGANIA
Win: XP/2000/ME/98
Procesor: PII 700 MHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: 32 MB

Producent: Ubi Soft
Dystrybutor: Cenega

⊕ grafika!!!
⊕ muzyka!!!
⊕ szpiegowski klimat
⊕ kilka nowatorskich pomysłów...

⊖ ...słabo wykorzystanych w samej grze
⊖ przykre wrażenie, że już to gdzieś widzieliśmy...

GRYWALNOŚĆ 8
VIDEO 9
AUDIO 9

XIII

www.XIII-thegame.com

Drzemka w pracy czy spotkanie z agentem XIII?

Interaktywne wspomnienia przedstawiane są w konwencji niewyraźnego czarno-białego filmu.

Na dżipa możesz wskoczyć, ale niestety już nim nie pojedziesz.

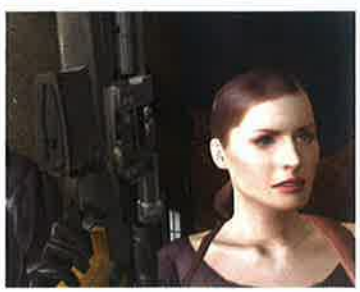
MAX PAYNE™ 2

THE FALL OF MAX PAYNE

MROCZNA HISTORIA O MIŁOŚCI

„ZAPOWIADA SIĘ BARDZO PORZĄDNA, NIEMAL DWUKROTNIE DŁUŻSZA OD POPRZEDNICZKI KONTYNUACJA, KTÓRA SPRAWNIE ROZWIJA POMYSŁ ZNANY Z JEDYNKI."

Magazyn PLAY



WWW.ROCKSTARGAMES.COM/MAXPAYNE2
WWW.MAXPAYNE2.COM

© 2003 Rockstar Games, Inc. Logo R* jest zarejestrowanym znakiem handlowym Take-Two Interactive Software, Inc. Max Payne i logo Max Payne są znakami handlowymi Take-Two Interactive Software, Inc. Remedy i logo Remedy są znakami handlowymi Remedy Entertainment, Ltd. „PlayStation" i logo rodziny „PS" są zarejestrowanymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox i logo Xbox są znakami lub zarejestrowanymi znakami handlowymi Microsoft Corporation w Stanach Zjednoczonych i/lub innych państwach i użyte zostały dzięki licencji firmy Microsoft. Ikona ograniczeń wiekowych jest zarejestrowanym znakiem handlowym Entertainment Software Association. Wszystkie prawa zastrzeżone.

PC CD-ROM SOFTWARE

XBOX

PlayStation 2

REMEDY™

Frogger: The Great Quest

CormaC

Konwersji platformówek z konsol ciąg dalszy. Można by pomyśleć, że skoro na PC importuje się tak mało gier z tego gatunku, przynajmniej można liczyć na jakość, bo po co niby ktoś miałby przenosić gnioty? Niestety ta prosta - zdawałoby się - logika tym razem zawiodła i Frogger, w przeciwieństwie do Taz Wanted czy fenomenalnego - moim zdaniem - Zappera, rozczarowuje przeciętnością - aż dziw, że to brzydkie kaczątko przyczłapało z PS2.

Od razu zaznaczę, że gra z legendarnym Froggerem nie ma nic wspólnego - prócz faktu, że sterujemy żabą. Miałem nadzieję, że właśnie nowy tytuł Konami przypomni stare czasy w nowej oprawie, ale bardzo się myliłem. The Great Quest to płytka i niezbyt efektowna wizualnie platformówka 3D, której ja nie daję racji bytu ani na konsoli, ani na PC. Jeśli chodzi o blaszaki, lepiej już poszukać leciwego Rayman 2, który mimo ponad trzech lat na karku (toż to całe wieki na rynku gier!) nie daje Froggerowi żadnych szans, lub zapoznać się z wymienionymi we wstępie produktami. Teraz będę uzasadniał taką opinię.

Aaaaa, księżniczki się zachciało?

Osią całej fabuły jest wyprawa Froggera po całus od księżniczki. Po co żabisku buziak, wiedzą chyba wszyscy. Żabie fanaberie są pretekstem do przeciągnięcia gracza przez 15 etapów skakania, pływania, opluwania i kopania przeciwników oraz zbierania różnorakich fantów. Dla fana platformówek brzmi to jak zapowiedź świetnej zabawy (pomijam opluwanie – proszę się słówek nie czepiać ;)), ale już samo włączenie gry ostudza zapał i sprowadza na ziemię, na której może i nie zbieramy srebrnych monet, ale za to czasem jest na co popatrzeć.

Ale może ma bogate wnętrze...? ;)

Grafika Froggera jest niezbyt kusząca. Jej największym grzechem jest rozdzielczość – 640 x 480 i ani piksela więcej. Na tyle długo nie musiałem oglądać pikseli i „ząbków" na krawędziach (a przynajmniej nie w takim natężeniu), by nagły ich atak dał się boleśnie we znaki.

Prawdę mówiąc, wyższa rozdzielczość byłaby jednak tylko pudrowaniem i tak lekko śmierdzącego trupa. Frogger zaiste wygląda archaicznie i nie proponuje żadnych opcji, jakie mogłyby pomóc grafice. Widać, że grę przeszczepiono z konsoli na PC i nie przejmowano się specjalnie faktem, że to, co na telewizorze jeszcze ujdzie, na monitorze komputerowym może wyglądać tragicznie.

I tak właśnie wygląda. Trudno się doszukać jakichś plusów oprawy, mając w pamięci wizualny przepych Zappera czy cell-shading w Taz Wanted. Owszem, kolorki są soczyste, a niektóre postacie może i nie najgorsze pod względem koncepcyjnym (gobliny nawet mi się podobały), ale wszystko razem wydało mi się jakieś takie nijakie. Brakło polotu, szaleństwa – przecież tyle da się wycisnąć z baśniowego świata wróżek i goblinów, przecież tak piękne krainy można wyczarować, nie będąc związanym dbałością o realizm czy logikę! Jeśli dokonali tego twórcy Rayman 2 ponad 3 lata temu - jak to się stało, że Konami mając do dyspozycji o ileż potężniejsze komputery i nowocześniejsze karty graficzne, nie potrafi im nawet dorównać? W opisywanej tu grze nawet porządnych przeryw-

ników nie uświadczy - bo te, które są - prezentują się miernie.

Zieeeeew...

Gra we Froggera nie przyspiesza pracy serca. Wyzwań zdecydowanie tu brakuje, co po części może wynikać z faktu, że tytuł adresowany jest ewidentnie do najmłodszych graczy. O ile przemoc nie jest u mnie wyznacznikiem dobrej zabawy (we Froggerze nie występuje), o tyle nadmierna prostota rozgrywki i infantylne dialogi przeszkadzają. Mówiąc wprost i trochę brutalnie – jest nudno i banalnie. Dużo lepiej bawiłbym się, po raz drugi przechodząc Zappera. Jedyna radość wywołana u mnie przez tę grę płynęła z możliwości przetestowania nowego gamepada (Frogger pierwszy wpadł mi w łapy), co jest zdecydowanie mizerną rekomendacją.

Łapy precz, profani!

Żałuję, że zamiast sięgnąć do legendy i przywołać takiego Froggera, jakiego pamiętają rzesze fanów na całym świecie, Konami niejako sprofanowało tę pamięć. Cóż, może czas przeprosić stare dobre Atari XE, wyciągnąć je z szafy i pograć tak jak kiedyś? W najświeższego Froggera grać będą zapewne tylko najbardziej maniakalni fani na platformówkowym głodzie. Szkoda, że wybór jest tak niewielki.

2

WYMAGANIA
Win: 9x/ME/2000/XP
Procesor: P II 500 MHz
RAM: 64 MB
Akcelerator: 32 MB

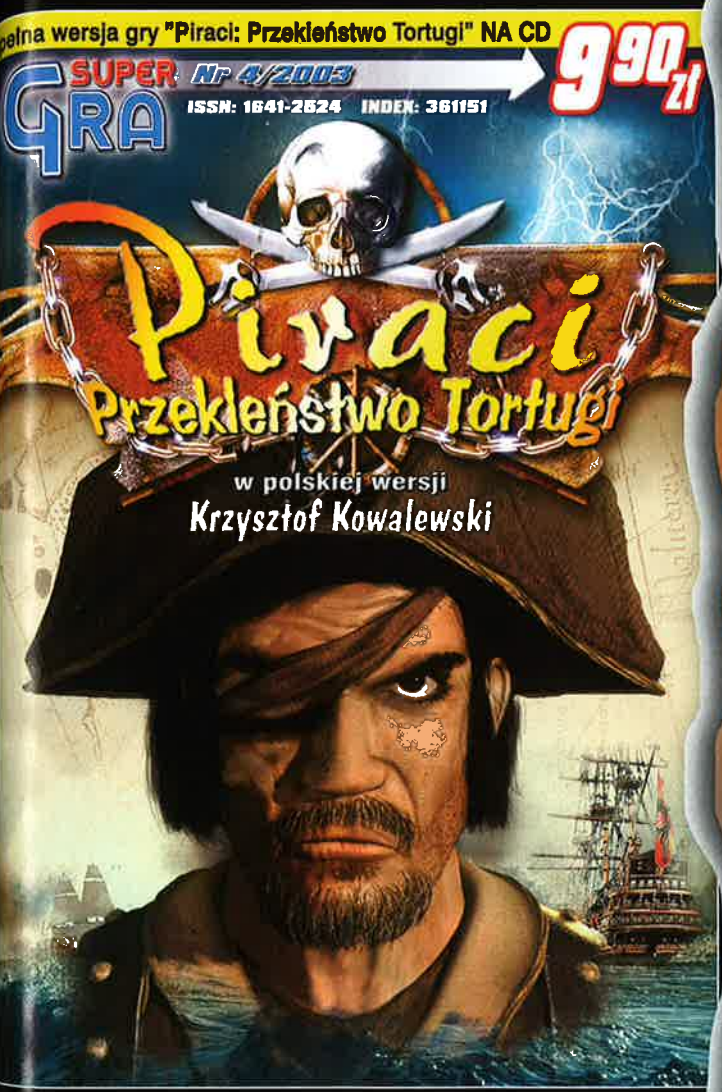
Producent: Konami
Dystrybutor: Konami

⊕ model goblina ;)
⊕ bogata w kolorki

⊖ wybiedzona oprawa
⊖ niewielka grywalność
⊖ smętne jakieś

www.konami.com/froggergreatquest

Już w sprzedaży w kioskach i w salonach prasowych!!!



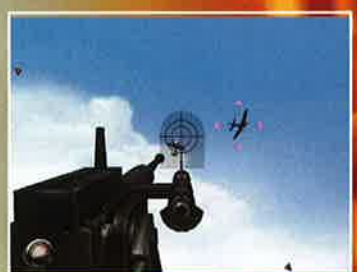
Wyrusz po legendarne skarby piratów!

Prowadź fascynujące bitwy morskie w skalnych zatokach i na pełnym morzu

Walcz o zdobycie portowego miasta Puerto del Soto, gdzie czeka skarb

Pełna polska wersja jezykowa z udziałem Krzysztofa Kowalewskiego!

Nigdy więcej Tora Tora!



Dynamiczny tryb kierowania działem na pokładzie amerykańskiego okrętu wojennego

Ekscytujące walki powietrzne w przepięknej, szczegółowo oddanej scenerii Hawajów

Ekscytujące bitwy nad Pacyfikiem w dwóch trybach rozgrywki - walki powietrznej i zarządzania działem okrętowym.

PORADNIK

COMMANDOS 3

DESTINATION BERLIN

STALINGRAD

MISJA 1: WYELIMINUJ SNAJPERA

Eliminacja wrogiego snajpera to twoje pierwsze zadanie. Do dyspozycji mamy oczywiście snajpera, broń i siedem pocisków. Misja ma pewnego rodzaju ograniczenie czasowe – gdy zginie siedemnastu rosyjskich żołnierzy, twoje zadanie zakończy się niepowodzeniem. Spiesz się jednak powoli, Matka Rosja jest gotowa ponieść ofiarę, a ty - by przejść do następnej misji, nie możesz takiej ofiary złożyć z siebie. Na początek należy wyeliminować wszystkich wrogich żołnierzy z otoczenia snajpera. Nie byłoby to trudne, gdyby nie to, że posiadamy tylko siedem kul, a wrogi snajper ma większy zasięg rażenia. Najpierw ostrożnie zmierzamy do budynku, w którym zniknął nasz rosyjski przyjaciel. Budynek opuszczamy kolejnymi drzwiami (pierwsze w prawo). Teraz pomału podczołgujemy się pod skraj murka. Stąd eliminujemy wszystkich wrogów, którzy są w zasięgu. Następnie wracamy tą samą drogą do punktu startu. Udajemy się w kierunku przeciwnym – wzdłuż muru okalającego fontannę. Tutaj (również na skraju murku) strzelamy do pozostałych przy życiu wermachtowców. Pamiętaj cały czas o tym, że jedną kulę musisz zachować dla wrogiego snajpera. Warto pożyczyć jakąś broń od martwego żołnierza. Podczołgujemy się pod fontannę (tak by snajper nie miał nas w zasięgu wzroku) i czekamy, aż cel przeniesie się ze swoim kramikiem za róg budynku. Jeśli do tej pory nie zapisywałeś gry, teraz jest odpowiedni moment na przypomnienie sobie złotych myśli z początku poradnika. Gdy cel zniknie za budynkiem, opuszczamy nasze schronienie i w tym momencie zostaniemy dostrzeżeni. Wrogi snajper wróci. Teraz pozostało już tylko pytanie – kto jest szybszy? Oczywiście misję tę można wykonać na kilka sposobów. Największym wyzwaniem jest obejście całego budynku (znaleźć tam można amunicję) i ściągnięcie celu podczas podchodzenia go od tyłu.

MISJA 2: OCHRANIAJ GENERAŁA O'DONNELLA

W tej misji mamy do dyspozycji trzech ludzi (snajper, Zielony Beret oraz saper). Na początek zbierz ludzi i udaj się w stronę stanowiska CKM-u za fontanną. W pobliżu znajduje się skrzynka ze sprzętem - rozdysponuj go pomiędzy komandosów. Teraz wyślij snajpera na pobliską lampę i wyeliminuj wszystkich Niemców ze zbliżającego się patrolu. Za każdym razem uzupełniaj ekwipunek o sprzęt poniemiecki. Pamiętaj o czwartej złotej myśli – klawisz A (wszyscy twoi ludzi powinni być zwarci i gotowi). Szlak twojej wędrówki będzie przebiegać wzdłuż rzeki w kierunku mostu. Po drodze napotkasz kilka niemiecki patroli, które wyeliminuj w podobny sposób lub przy użyciu bardzo skutecznych granatów. Gdy dotrzesz do mostu, koniecznie zapisz stan gry. Po drugiej stronie aż roi się od wrogich sił. Po obstawieniu mostu, a właściwie jego początku, pozbieraj sprzęt i spenetruj skrzynki. Następnie snajperem ściągnij wszystkich widocznych wrogów. Resztą drużyny ostrożnie przekrocz most i zacząj się na jego skraju. Zza pobliskiej chatki wybiegnie patrol, który bez problemu powinieneś zaskoczyć i zlikwidować. Teraz znów jest dobry moment na zapisanie gry. Przygotuj granaty i czekaj. Nasi wrogowie powinni się niebawem pojawić, turlając działo artyleryjskie. Obrzuć ich granatami. W tym momencie powinno się zaroić od wrogów - zlikwiduj ich wszystkich, najlepiej z ukrycia w pobliżu domku. Kiedy oczyścisz teren z wrogów, droga do samolotu stoi otworem. Zanim jednak ulecisz w siną dal, musisz jeszcze troszkę posprzątać. Najlepszy do tego jest snajper - i powinno wszystko pójść gładko. Jeśli chodzi o transporter opancerzony, najlepiej zniszczyć go przy użyciu sapera. Podkradasz się pod wóz i zakładasz bombę. Gdy pozbędziesz się wrogich sił, udaj się do samolotu.

MISJA 2: ZABIJ ZDRAJCĘ

Jak to zwykle w życiu bywa, tak i teraz za nasz trud generał O'Donnell odpłacił się zdradą. Ucieczka z więzienia nie jest jednak problemem dla prawdziwego komandosa. Kiedy wejdzie strażnik, po prostu go ogłusz. Zabierz jego broń i wyjdź z celi. W pobliżu znajduje się trzech delikwentów, których należy uciszyć. Nie zapomnij ich skrępować i przeszukać. W skrzyniach znajdziesz ekwipunek swoich ludzi, zaś w sąsiedniej do twojej celi spotkasz kolegów po fachu. Jedyna droga ucieczki wiedzie przez kanały (przy wejściu do nich kuca robotnik – co z nim zrobić, chyba nie muszę pisać). Zejście na dół jest troszkę problematyczne. Najlepiej przy użyciu klawisza Z (Zielony Beret) zajrzeć do środka i czekać na moment, w którym drugi strażnik oddali się w dalszą część korytarza. Masz wówczas czas na eliminację pierwszego Niemca i przygotowanie się do rozprawy z drugim. Skieruj się do drzwi, za którymi spotkasz szpiega (towarzysze sami się teleportują). Przebierz go w mundur żołnierza i wyjdź na zewnątrz. Poruszaj się ostrożnie i uważaj na oficerów. Zagadaj najbliższego żołnierza tak, by odwrócić jego uwagę od kanałów. Czekaj, aż będzie pusto i wyjdź pozostałymi. Teraz musisz po kolei zagadywać szpiegiem żołnierzy, a Zielonym Beretem ich eliminować (chowaj ciała). Gdy droga do drzwi (w pobliżu wyjścia z kanału) stanie otworem, wejdź do środka. Zielony Beret powinien posprzątać. W pierwszej lokacji spotkasz 3 przeciwników, w tym oficera. Szpiega przebierz w jego mundur. Zmierzaj dalej, korzystając z umiejętności swoich ludzi i kolejno eliminuj wrogów. Gdy pozbędziesz się wszystkich w budynku, musisz się pozbyć wartowników na zewnątrz (uważaj przy tym na patrol). Podkradnij się teraz pod mur budynku (ten z demka i z swastykami). Używaj szpiega i unikaj wartującego gestapowca, po czym wejdź do środka. Uważaj - jest tu dużo szkopów. Obrzuć wroga granatami usypiającymi (pamiętaj o tym, by twoi ludzie mieli założone maski) - jeżeli trafisz w trzy newralgiczne miejsca, powinieneś się szybko pozbyć kłopotu. Spenetruj budynek, eliminując wszystkich przeciwników. W tej chwili wyjście na dach stoi otworem - są jednak dwa poważne argumenty przemawiające za tym, aby tego jeszcze nie robić. Po pierwsze, nie masz karabinu snajperskiego, a po drugie, na dachu sąsiedniego budynku znajdują się żołnierze, którzy mogą cię zauważyć. Oczywiście możesz wybrać trochę trudniejsze rozwiązanie i z jednej ze skrzynek w tym budynku zabrać mundur oficera, dzięki któremu będziesz mógł się dostać w pobliże zdrajcy (uwaga: w momencie zabrania munduru rozpocznie się odliczanie). Jeżeli jesteś jednak zwolennikiem załatwiania spraw z dużej odległości, powinieneś się udać do sąsiedniego budynku. Tam znajdziesz rozwiązanie dla obydwu problemów, o których wcześniej była mowa. Po wyeliminowaniu wszystkich przeciwników oczyść dach, a z jednej ze skrzynek zabierz karabin snajperski (włączy się odliczanie). Teraz pozostało wejść snajperem na dach budynku (tego z demka) i poczekać na odpowiedni moment, by sprzątnąć zdrajcę.

DJ Jar Jar

Celem niniejszego poradnika jest pomóc wam w przejściu wszystkich misji gry. Nie jest to jednak kompletna solucja przez grę prowadząca gracza za rączkę, a raczej zestaw wskazówek i porad do poszczególnych etapów rozgrywki. Commandos 3: Kierunek Berlin jest grą bardzo złożoną i trudną. Poszczególne zadania można rozwiązać na wiele sposobów. W zależności od naszych zachowań przeciwnik różnie reaguje, a to jeszcze bardziej komplikuje rozgrywkę.

Na początek garść złotych myśli, które należy przyswoić na wstępie i pamiętać o nich przez całą grę. Po pierwsze, żołnierzu, nawet jeśli jesteś bardzo doświadczony, ukończ misje treningowe. Nie są one wcale łatwe i wiele można się z nich dowiedzieć. Po drugie klawisz Fg (szybki zapis) jest nieodzownym narzędziem każdego komandosa i jest to niestety smutna rzeczywistość. Po wykonaniu każdej ważniejszej akcji zapisuj także grę w sposób tradycyjny. Po trzecie pamiętaj, że miejsce akcji możesz obserwować z dowolnej strony. Staraj się zawsze wykorzystywać wszelkie plusy tak otoczenia, jak i swojego oddziału. Snajper po wejściu na słup zwiększa zasięg strzałów, Zielony Beret może po cichu wyeliminować przeciwników. Po czwarte, pamiętaj, że drugim ważnym klawiszem w życiu każdego komandosa jest A. Pozwala on na wykonanie automatycznego ataku wszystkich jednostek sprzymierzonych na spostrzeżony cel. Po piąte, cierpliwość jest najważniejszą cnotą każdego komandosa - zanim wykonasz jakąkolwiek akcję, przemyśl ją dziesięć razy. Jeśli przyswoiłeś sobie tych kilka reguł i ukończyłeś misje treningowe, chyba możemy zaczynać. Odmaszerować.

EUROPA ŚRODKOWA

Po przejściu kampanii w Stalingradzie jesteś już weteranem. Teraz porady będą dotyczyły raczej spraw dużej wagi, ewentualnie trasy, jaką będziesz musiał pokonać. Powodzenia, żołnierzu!

MISJA 1: PRZEDOSTAŃ SIĘ DO STACJI

Misja ta wymaga dużej cierpliwości i pod żadnym pozorem nie wolno wywołać alarmu. Do dyspozycji masz złodzieja i szpiega. Musisz pozbyć się na wstępie i kolejno żołnierzy. Umiejętnie wykorzystuj szpiega, zagadując wrogów, a złodziejem ogłuszaj ich i krępuj. Wszystkie ciała staraj się odnosić w pobliże miejsca rozpoczęcia gry (różne paczki itp.) W momencie gdy usuniesz wszystkich, podejdź do zrujnowanego domku i używając złodzieja, przejdź przez murek, by ogłuszyć oficera. Teraz musisz się prześlizgnąć do rury kanalizacyjnej. Z kanałów trafisz do piwnicy. Nie opuszczaj pomieszczenia głównym wyjściem. Spenetruj sąsiednią piwnicę i wyczołgaj się przez otwór w ścianie. Teraz znów zabawa w eliminowanie wrogów, jeden po drugim. W końcu znajdziesz się w pobliżu głównego wejścia na dworzec. Szpiegiem zagadaj wartownika, a złodziejem podczołgaj się i wejdź do środka. Na dworcu jest bezpiecznie, ale musisz znaleźć kryjówkę, najlepiej za regałami.

MISJA 2: WEJDŹ DO POCIĄGU

Na początek opuść kryjówkę i ogłusz złodziejem patrolującego dworzec żołnierza. W trakcie wędrówki do pociągu pojawi się kilka problemów. Pierwszym jest snajper na dachu. Na szczęście jest dość znudzony i często pali papierosy. Uważaj na niego, likwidując żołnierzy. Ciała znoś do wnętrza stacji. Następnie złodziejem wejdź na dach. Oprócz snajpera spotkasz tutaj drugiego żołnierza (patrolującego). Sugerują oni załatwienie go w pierwszej kolejności, później snajpera. Następnie bierzemy szpiega i klucząc pomiędzy wagonikami, zagadujemy żołnierzy, zaś złodziejem kolejno ich usuwamy. Uważaj na oficera, gdy zdobędziesz jego mundur. Szpieg będzie zupełnie bezpieczny. W ten sposób dotrzesz do odpowiedniego wagonu i tym samym zakończysz misję.

MISJA 3: UDAREMNIJ ROZMIESZCZENIE BOMB

W tej misji mamy do wyboru tylko Zielony Beret:) i co bardziej istotne – koniec z podchodami. Misja jest raczej łatwa - choć utrudnieniem jest tu ograniczenie czasowe. Tradycyjnie eliminujemy najbliższych wrogów przy użyciu noża. Kierujemy się w prawo (bez przestawiania kamery, od miejsca skąd zaczęliśmy). Tam, po usunięciu wrogów znajdziemy skrzynkę z bardzo potrzebnym sprzętem. Teraz wracamy na miejsce startu i kierujemy się w stronę torów oraz wieży strażniczej. Tutaj, większość problemów załatwiamy przy użyciu granatów. Musisz wyeliminować wszystkich znajdujących się w pobliżu wieży (robotników także). Raczej nie miej skrupułów i często używaj karabinu maszynowego oraz granatów. Dodatkowe zaopatrzenie znajdziesz w pobliskim budynku. Gdy rozprawisz się ze wszystkimi, zdejmij ładunki wybuchowe z torów i idź do ciężarówki, która jest przeszkodą dla pociągu. Po usunięciu jej misja zostanie zakończona.

MISJA 4: DOSTAŃ SIĘ DO LOKOMOTYWY

Na początek załatw strażnika na drugim wagonie (musisz poczekać na moment, kiedy strażnicy z 2 i 3 wagonu patrzą w kierunku jazdy pociągu) i zejdź pomiędzy wagony 2 i 3. Strażnik z 3 wagonu zejdzie na dół, a ty spokojnie go załatwisz. Dalej będzie łatwiej. Teraz wejdź do 3 wagonu i zajmij się stojącym tam oficerem. Do drużyny dołączą szpieg i złodziej. Szpiega przebierz w oficerski mundur. Eliminuj kolejno żołnierzy używając zdolności jego i Zielonego Bereta. Teraz przyszedł czas na oczyszczenie 2 wagonu. Sprawa wygląda podobnie, ale pamiętaj o tym, że Zielony Beret może przejść na drugą stronę wagonu. Po oczyszczeniu wagonów 2 i 3 czas na oczyszczenie tych z workami z piaskiem. Sprawa jest tutaj dość łatwa (wbrew pozorom). Najpierw zagadujemy, później szybko usuwamy. Nie wolno jedynie zabijać oficera z 5 wagonu (2 z workami z piaskiem). Jeśli go zabijesz, przybiegną posiłki i bajka się skończy. Musisz wszystkich przeprowadzić cichaczem do kolejnego wagonu. Tam, najpierw zagadaj wszystkich 4 żołnierzy (da się ich ustawić w wybranym kierunku na stałe). Teraz po zagadaniu oficera możesz wkroczyć do akcji Zielonym Beretem i zabić 4 delikwentów. Kolejny wagon to pestka – tylko jeden żołdak jest uzbrojony. Natomiast następny to duże wyzwanie. Tutaj potrzebna jest spora siła ognia i szybkostrzelność – najlepsze są strzelby. Po oczyszczeniu wagonów kolejno likwidujemy obstawę z dachów aż do wagonu pancernego (tego przy lokomotywie). W środku musisz sprowokować żołnierzy i wybić ich do nogi (znajdziesz tu granaty). Teraz powrót na koniec pociągu. Dalej utrzymuj przy życiu oficera i wycofaj się Zielonym Beretem; potem wrzuć do opancerzonego wagonu jak najwięcej granatów. Gdy wszyscy zginą, możesz już zabić oficera.

MISJA 5: OPANUJ MIASTECZKO

Na początek zajmij się żołnierzem patrolującym pole. Następnie musisz usunąć wojaków i robotników znajdujących się za stodołą. Uważaj na oficera – wyeliminuj go, gdy będzie się bawił lornetką. Następnie skieruj się w stronę północną i wejdź do domku znajdującego się najbliżej po lewej stronie (uważaj na żołnierza). W środku czeka cię krótka strzelanina. Wyjdź drugim wyjściem i udaj się do sąsiedniego domu - oczyść go. Wróć i załatw żołnierza, na którego wcześniej miałeś uważać – ciało schowaj w domku. Podczołgaj się snajperem w kierunku najbliższej bramy i kolejno usuń najbliższych żołnierzy. Na górze, nad drabiną koło bramy jest snajper – musisz, także snajperem, usunąć go. Teraz pozostała obsługa bramy. Ostrożnie usuń (po kolei) żołnierzy, ale nie wchodź do środka. Teraz musisz zadziałać saperem. Po lewej od bramy są schody, a na górze ustawił się spory oddział Niemców. Trzeba ich obrzucić granatami usypiającymi i szybko związać. Właściwie naprzeciwko schodów znajdziesz drzwi (przed środkową bramą). Wejdź tam i oczyść budynek. Teraz przyszła pora na oczyszczenie środkowej bramy (uważaj na oficera). Wejdź ostrożnie do bramy, tutaj ulokuj własne stanowisko snajperskie i rozpocznij odstrzał. Następnie usuń snajpera z balkonu. Wejdź do budynku (drzwi pod balkonem). Oczyść wszystkie piętra. Teraz wyjdź na dziedziniec i zabij 2 patrolujących go żołnierzy (pomiędzy kolumnami) tak, by nikt nie spostrzegł ich ciał. Teraz udaj się do drzwi w budynku z kolumnami – oczyść go. Na dziedzińcu jest jeszcze kilka osób – wszystkich musisz unieszkodliwić. Została ostatnia brama i znów zadanie dla snajpera. Najpierw usuń wrogiego kolegę po fachu, a później żołnierzy i robotników. Cały czas uważaj na motocyklistów. Podkradnij się teraz koło motoru i wejdź na górę (wcześniej zabij żołnierza na schodach). Oczyść ostatni budynek i zabierz się do wysadzania motorów.

MISJA 6: PRZYGOTUJ ZASADZKĘ NA KONWÓJ

Na początek rozstaw siły alianckie przy wszystkich bramach. Najlepiej umieść je za jakąś zasłoną. W tej fazie akcji największym problemem będą snajperzy – uważaj na nich. Kolejny ważny etap to czołg. Saperem musisz podłożyć minę przy środkowej bramie. Gdy czołg nadjedzie, uciekaj swoimi ludźmi za róg bramy. Następnie obrzuć czołg granatami lub strzel z wyrzutni. Kolejna sprawa to wóz opancerzony przy bramie północnej. Musisz go obrzucić granatami, ale tak, by nie uszkodzić ciężarówki. Wybij wrogów i biegnij saperem pod lewą bramę – będzie tam do zniszczenia kolejny wóz opancerzony. Gdy odeprzesz kolejny szturm, będziesz jeszcze musiał snajperem na spokojnie zlikwidować pozostałych żołnierzy.

NORMANDIA

MISJA 1: SPARALIŻUJ NIEMIECKIE WSPARCIE

Do dyspozycji masz złodzieja i sapera. Misja ma ograniczenie czasowe i znów należy uważać, by nie wszcząć alarmu. Naprzeciw pozycji startowej znajduje się motor i dwóch żołnierzy (jeden przy motorze, drugi na ganku). Musimy ich szybko i sprawnie unieszkodliwić, uważając przy tym na patrol z psem. Następnie wchodzimy do budynku z gankiem. W środku załatwiamy bardzo ostrożnie 2 żołnierzy (najlepiej czołgając się). Teraz wchodzimy do składu drugimi drzwiami. Tam są sami robotnicy, więc nie będzie problemów. Oczyść teren wokół składu. Saperem zbierz 6 ładunków wybuchowych (będziesz musiał się pozbyć całego ekwipunku - najlepiej przekazując go złodziejowi). Ładunki musisz rozmieścić na drodze biegnącej od skrzyżowania w stronę składu. Uważaj, by ładunki nie były umieszczone zbyt blisko siebie (oraz na patrol z psem), bo cały plan weźmie w łeb.

W momencie gdy pojazdy zaczną wyjeżdżać, rozpętaj piekło. Wysadź jak najwięcej ciężarówek i spróbuj rozwalić czołgi (musisz detonować 2 ładunki na jeden). Dzieła zniszczenia dokończ granatami i wyrzutnią rakiet. Zabierz resztę ładunków ze składu i jeden z nich podłuż wewnątrz. Teraz musisz, po oczyszczeniu drogi, dostać się do północno-wschodniej części bazy. Jest tam sporo żołnierzy i jedno lekarstwo na nich - granaty. Teraz musisz podejść pod cysternę z paliwem i podłożyć tam ładunek. Następnie wycofaj się na dół mapy i zdetonuj oba ładunki.

MISJA 2: ZNISZCZ OKRĘTY WOJENNE

Po pierwsze, wskocz do wody (tego jeszcze nie robiłeś), a później zanurkuj. Omiń miny i płyń do siatki - przetnij ją. Podpłyń teraz do schodów. Tam – leżąc, poczekaj na robotnika i rzuć w niego nożem (ciało wrzuć do wody). Następnie podkradnij się do strażnika na prawo od schodów - oczywiście załatw go i ukryj ciało. Schowaj się za barakiem (tym na północ od ciebie) i ucisz wszystkich, którzy znajdują się w pobliżu. Następnie wejdź do baraku. Rozpraw się z robotnikami i zabierz ze skrzynki bombę magnetyczną. Teraz udaj się na lewo - od baraku, są tam schody i 2 oficerów (jeden u podnóża schodów, drugi na górze) - zlikwiduj ich. Gdy wejdziesz na schody, włącz przełącznik i otwórz śluzę. Zejdź do składu i rozpraw się kolejno z robotnikami i żołnierzami. Gdy oczyścisz teren, wejdź do kabiny (najlepiej wcześniej wrzuć tam granacik). Zabierz stamtąd 2 bombę i wskakuj do wody. Po wciśnięciu F7 znajdziesz miejsca, w których należy umieścić ładunki. Teraz z powrotem na ląd i detonacja bomb.

MISJA 3: PRZYPUŚĆ SZTURM NA PLAŻĘ

Jest to misja w klimacie „Szeregowca Ryana", do dyspozycji masz Zielonego Bereta i żołnierzy alianckich. Najpierw przeczołgaj się do skrzynki (północno-wschodni kierunek - użyj F7). Teraz uzbrojony czołgaj się w stronę stanowiska CKM-u (po prawej). Stanowisko likwidujemy przy użyciu granatu, a resztę żołnierzy ściągamy po cichu. Następnie likwidujemy stanowisko CKM-u, znajdujące się w miejscu najdalej wysuniętym w prawo. Obstaw stanowiska kilkoma żołnierzami i ruszaj na te z lewej. Postąp z nimi podobnie i skieruj się do kanału. Po drugiej, stronie musisz oczyścić teren, umiejętnie wykorzystując alianckich żołnierzy. Gdy się uporasz z wrogiem, wskocz Zielonym Beretem do okopu, stamtąd wdrap się na bunkier (ten wysoki ze stanowiskiem CKM - u) i usuń żołnierza. Następnie to samo zrób z żołdakami znajdującymi się na niższej części bunkra. Teraz wejdź do środka i oczyść wszystkie poziomy. Zanim przejdziesz do kolejnej części bunkra, upewnij się, że nikogo nie ma za drzwiami. Wewnątrz jest kilku przeciwników - usuń ich i wracaj do swoich. Teraz musisz zrobić trochę porządków na zewnątrz. Pamiętaj, że niektórych żołnierzy łatwiej załatwić, wchodząc na wyższe budynki. Następnie wejdź do okrągłego bunkra - oczyść go, najlepiej przy użyciu granatów. Penetruj kolejne i oczyszczaj je przy użyciu dostępnych środków. Gdy skończysz z Niemcami, misja zostanie zakończona sukcesem.

„Sukces dalej biegnie własnym torem" PC GAMER

RAILROAD TYCOON 3™

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL

WSZYSTKO GRA

Gra komputerowa z gwarancją „Wszystko gra" to pewność, iż wydajesz pieniądze na jeden z najlepszych tytułów w swoim gatunku, płacąc tylko za grę i za nic więcej.

Trzecia odsłona bestsellerowej serii

Zadziwiający świat kolei w pełnej, trójwymiarowej grafice

Bezkompromisowa rozgrywka wieloosobowa w sieci LAN i przez Internet

Aby obejrzeć zupełnie nowe, przełomowe elementy gry odwiedź *www.railroadtycoon3.com*

T POP P
PopTop Software

GATHERING

PC CD ROM

© 2003 Pop Top Software, Inc. Railroad Tycoon 3, Pop Top i logo Pop Top są znakami towarowymi Pop Top Software Inc. Gathering, logo Gathering, Take Two Interactive Software i logo Take Two są znakami towarowymi Take Two Interactive Software. Wszystkie inne znaki towarowe są własnością ich właścicieli. Wyprodukowane przez Pop Top. Wydane przez Gathering. Wszystkie prawa zastrzeżone.

A TAKE-TWO COMPANY

Wydawca w Polsce: Cenega Poland Sp. z o.o. 04-234 Warszawa, ul. Działdowska 27, tel. (22) 869 52 58 do 70

PLAN DNIA PRAWDZIWEGO

Sekret Mnicha

Czy bohater planuje sobie zajęcia na dany dzień? Czy stosuje się do jakiegoś wymyślnego grafiku? Ewentualność taka istnieje i wiele postaci z gier czy opowieści zdaje się podążać mniej lub bardziej utartą ścieżką czynów wielkich oraz wspaniałych. Dlatego też pozwolę sobie zaproponować przykład bohaterskiego rozkładu jazdy. Wszelkie podobieństwa do rzeczywistości czysto przypadkowe.

POBUDKA

1. Heros

Otwiera oczy i albo nic nie pamięta i nie wie - kim jest; ewentualnie potężna istota zleca mu arcyważne zadanie niecierpiące zwłoki, po czym (celem zachowania dynamiki wprowadzenia) znika przy akompaniamencie czadowego niebieskiego efektu specjalnego. Tak czy siak heros właśnie wkracza na ścieżkę, koniec której zakończy się ocaleniem świata przed totalną zagładą.

2. Żołnierz

Budzi się (jeśli w ogóle zasnął) i stwierdza, że właśnie zrzucają go na spadochronie na tyły wroga; bierze udział we frontalnym ataku na absurdalnie mocno ufortyfikowane pozycje tegoż lub (wersja light) razem z kolegami przeczołguje się do innego okopu. Przez cały czas słychać serie z karabinów, wybuchy i krzyki umierających.

3. Policjant

Zwykle przebudzenie następuje obok martwego ciała żony/dziecka/partnera/szefa/przypadkowej osoby, w niezrozumiały (jeszcze) sposób związanej z głównym bohaterem (co umożliwi innym policjantom znalezienie mnóstwa obciążających dowodów). I od tej chwili policjant staje się niemającym nic do stracenia mścicielem na tropie „czegoś większego".

[specyficzna odmiana policjanta – tajny agent/szpieg nigdy nie śpi; jest zawsze gotowy do akcji i każda kolejna misja to dla niego rutyna]

4. Najemnik

Wszystko wybucha, a baza, w której się znajduje, zaraz się rozsypie. Wokół pełno zmasakrowanych ciał reszty załogi i (obowiązkowo!) jakichś dziwnych istot. Cudem uniknąwszy potężnej eksplozji, najemnik znajduje laserowy miotacz i specjalne elektroniczne urządzenie z wieloma funkcjami, które pomoże mu ocalić świat przed totalną zagładą (jednocześnie najemnik często nie wie, kim jest albo przynajmniej, jak się znalazł w miejscu, w którym się znalazł). I nie zapominajmy – wszystko wybucha!

GIMNASTYKA

1. Heros

Uczy się wymachów krótkim mieczem/drewnianą pałką lub ćwiczy odpalanie najsłabszego fireballa na kilku pobliskich beczkach. Rutyna.

2. Żołnierz

Uczy się przeładowywać wyjątkowo oporny karabin w wyjątkowo niesprzyjających warunkach (jednocześnie stwierdzając, że nie ma odpowiedniej amunicji).

3. Policjant

Uczy się błyskawicznie zmieniać oręż, robić efektowne przewroty w bok, robić twardą minę i wygłaszać bardzo męskie, ale żartobliwe komentarze.

[tajny agent/szpieg poznaje na nowo niebywale skomplikowany sprzęt i przypomina sobie, jaki to on jest sprawny fizycznie]

4. Najemnik

Uczy się omijać miejsca eksplozji, otwierać drzwi specjalnym przyciskiem (wspólnym dla wszystkich drzwi we wszystkich miejscach, jakie odwiedzi) i zapamiętywać wszystkie tryby ognia laserowego miotacza (i dowiaduje się, do czego służy pierwsza z 20 funkcji znalezionego elektronicznego urządzenia).

HIGIENA PORANNA

1. Heros

Jaka higiena? Prawdziwy bohater nie myje się (kąpiel w świętym źródle prowadzącym do starożytnego artefaktu w zapomnianej świątyni się nie liczy), nie robi siku ani kupy (Gandalf na kiblu?! Proooszę...) i nie musi się czesać, bo jego fryzura jest równie twarda jak on sam.

2. Żołnierz

Jedyną okazją do umycia się jest moment, kiedy chowa się przed hitlerowcami w pobliskim rowie (pod warunkiem że jest tam woda). O wydalaniu również należy zapomnieć.

3. Policjant

Toaletę odwiedza tylko wtedy, gdy prowadzą do niej ślady krwi (i jedyne, co w niej znajduje, to preludium do stosu trupów, jaki niedługo po sobie zostawi).

[tajny agent/szpieg nie myje się i nie wydala, bo sprawuje całkowitą kontrolę nad ciałem]

4. Najemnik

Wszystkie toalety dawno eksplodowały, zresztą horda Obcych czająca się we wszystkich zakamarkach bazy skutecznie uniemożliwia mu utrzymanie higieny (jedyny kontakt bohatera przyszłości z jakąkolwiek cieczą, oprócz krwi/śluzu, to kąpiel w zbiorniku pełnym toksycznych wydzielin – ktoś musiał umieścić tam przycisk otwierający drzwi, prawda?).

TWARDZIELA

BOHATEROWIE

1. Heros
(historia fantasy: mag/rycerz/zwiadowca /pumpernikiel/etc.).

2. Żołnierz
(„aliancki chłopiec", lata 1939-1945).

3. Policjant
(twardziel - czasy mniej lub bardziej współczesne).

4. Najemnik
(twardziel – przyszłość, data gwiezdna 2671...).

ŚNIADANIE

1. Heros

Bohaterowie opowieści fantasy chyba jako jedyni noszą w plecakach prawdziwe jedzenie (jabłko +5 hp, mięso +10 hp, mała buteleczka z czerwonym płynem +20 hp itd.), ale jest go na tyle mało, że zostawiają je na ostatnią chwilę. Zatem śniadania nie ma.

2. Żołnierz

Ten nawet nie marzy o jedzeniu. Wszędzie pełno hitlerowców, czołgi i niemożliwie ukryci snajperzy. Żołnierz na śniadanie oszczędza amunicję.

3. Policjant

Ten wyciera twarz z krwi pierwszego oprycha, poprawia krawat, twardą miną i łyka środek przeciwbólowy. To wystarczy.

[szpieg ma w niezbędniku wszystko, więc śniadanie pewnie też]

4. Najemnik

Na śniadanie chłonie woń zwęglonego Obcego i dymiącej lufy laserowego miotacza. Przy odrobinie szczęścia trafi na ampułkę dodającą 10 hp lub naścienny generator zdrowia. Innego jedzenia nie ma i nie będzie (a wszystko dalej wybucha).

ZAJĘCIA PROGRAMOWE (CZ.1)

1. Heros

Dziesiątkuje nieprzebrane zastępy piekielnych demonów/zaklętych, bestii/krwiożerczych, tubylców w imię miłości i pokoju, a w bardzo zapomnianych ruinach znajduje pierwszą część bardzo potężnego przedmiotu, który okaże się pomocny w ocalaniu świata.

2. Żołnierz

Razem z kolegami szturmuje zniszczony kościół i bezlitośnie tępi hitlerowców, a osiągnąwszy cel, informuje bazę o pozycjach wrogiej artylerii. Wersja mocno alternatywna zakłada, że żołnierz przedostaje się do tajnego nazistowskiego laboratorium i rozpoczyna eksterminację tworów niemieckich naukowców.

3. Policjant

Dostaje się od zaplecza do pralni brudnych pieniędzy i dobywając z niewidzialnych kieszeni tony amunicji, odsyła do krainy wiecznych łowów zastępy oprychów. Kilka razy ominie kule, rzuci zabawnym tekstem i stanie przed drzwiami z napisem 'Office'.

[szpieg będzie się czaił w ciemnościach przez 3 godziny tylko po to, by ogłuszyć pierwszą osobę, jaka się pojawi]

4. Najemnik

Ustawiwszy automatyczne przeładowanie energetycznych ogniw w miotaczu, nieubłaganie przebija się przez legiony głupich kosmitów, czasem skacze z niebotycznie dużych wysokości i używa zainstalowanych na korytarzach bazy karabinów (uprzednio „zhaczywszy" je swoim elektronicznym urządzeniem). Wszystkie eksplozje chwilowo ucichły przed bardzo dużą eksplozją.

OBIAD

1. Heros

Jabłko i odkrycie unikatowej tarczy (+5 do siły i odporność na zamrożenie).

2. Żołnierz

Zaciął mu się sten – musi uciekać prze hitlerowcami /nazistowskimi androidami.

3. Policjant

Jednocześnie (i w bardzo filmowym stylu) wymienia magazynki w dwu berettach i wpada do biura jednego z pomniejszych bossów.

[szpieg używa kogoś jako żywej tarczy]

4. Najemnik

Bardzo duża eksplozja.

SJESTA (CZYLI RELAKS)

1. Heros

Dla relaksu heros staje na bardzo wąskim moście zawieszonym nad bezdenną przepaścią i władczym głosem krzyczy do antycznego demona 'You shall not pass!' – ucieka pozwalając, by wszystkim zajął się Bagaż - lub wybija do nogi bandę największych opryszków w okolicy i uwodzi ich atrakcyjną przywódczynię (po czym też ją zabija).

2. Żołnierz

Ten albo coś wysadza w powietrze (byle należało do hitlerowców), albo eksperymentalną bronią pokonuje koszmarny efekt jakiegoś chorego nazistowskiego doświadczenia naukowego (najlepiej, aby ów efekt miał postać wielkiego robota ze swastyką na hełmie).

3. Policjant

Czyści magnum kaliber .45 – najpotężniejszą broń ręczną na planecie (zaraz po tym, jak zapytał pokonanego już pomniejszego bossa, ile razy wystrzelił – pięć czy sześć?).

[szpieg uprawia miłość z agentką obcego wywiadu w stanie nieważkości lub odkrywa spisek w - przepraszam za wyrażenie - łonie macierzystej agencji]

4. Najemnik

Wysadza w powietrze coś bardzo dużego (ewentualnie obserwuje z daleka bardzo dużą eksplozję). Wymienia ogniwo w miotaczu. Otwiera kolejne drzwi. Odkrywa pierwszego żywego człowieka w bazie (który jest oczywiście umierający i jedyne, co powie, to „zaatakowali znienacka... od tyłu... ech... nie wiem, ilu ich było... ich technologia... khe, wyprzedza naszą o tysiące lat... khhhh... chcą przejąć władzę nad całym wszechświatem... kolejny „agonalny" odgłos /jesteś naszą... os-ostatnią nadzieją... eeeeee/ umiera).

ZAJĘCIA PROGRAMOWE (cz.2)

1. Heros

Niszczy, zabija, morduje, pokonuje, zdobywa, napotyka, przeżywa i rozwala, cały czas ratując świat przed zagładą.

2. Żołnierz

Tępi hitlerowców. W imię wolności. Nadal. Do znudzenia.

3. Policjant

Sprawia, że przestępca staje się gatunkiem śmiertelnie zagrożonym. I ciągle nie brakuje mu amunicji.

[szpieg robi to samo, tyle że każdego złoczyńcę zabija jedną, a nie dwudziestoma kulami]

4. Najemnik

Ratuje wszechświat przed rządami okrutnych Obcych i rozwala wszystko, co stanie mu na drodze. W tle wybuchy. I przestrzenny dźwięk.

KOLACJA

1. Heros

Koniec przygody już blisko, więc heros zjada resztę jabłek. I zdobywa kolejny poziom doświadczenia.

2. Żołnierz

Przebiera się za niemieckiego oficera i infiltruje bazę łodzi podwodnych (celem wysadzenia ich w powietrze oczywiście).

3. Policjant

Historia nabiera pikanterii, bo zabójcą żony/szefa/etc. okazuje się kolega z przedszkola (pomniejszy boss wyrzucił to z siebie tuż przed śmiercią). Sprawa stała się jeszcze bardziej osobista.

[szpieg na kolację rozwala prawą rękę - nie dosłownie - tyrana o demonicznym i szaleńczym śmiechu]

4. Najemnik

Coraz więcej trupów Obcych, coraz więcej wybuchów, coraz więcej pułapek. Kolacji nie ma.

WIECZORNE ZABAWY INTEGRACYJNE

1. Heros

Odpowiedni poziom doświadczenia umożliwił mu odnalezienie drugiej części owego bardzo potężnego przedmiotu, po czym staje twarzą w... hm... ryj ze straszliwym potworem z innego wymiaru, który chce zniszczyć świat. Ucina sobie z nim miłą pogawędkę i pokonuje go. Bez tej gadki walka straciłaby na dramatyczności.

2. Żołnierz

Jako ostatni żywy z oddziału zrzuconego na tyły wroga cudem zabija resztę hitlerowców (przy odrobinie szczęścia samego Hitlera też) i wysadza ważny budynek lub (jako jedyny wysłany na misję, czyli jedyny żywy) cudem zabija wskrzeszonego właśnie pruskiego księcia z wielkim mieczem i czerwonymi oczami.

3. Policjant

Na dachu najwyższego budynku w mieście (jest burza i noc) spotyka kolegę i po bardzo długiej i jadowitej konwersacji zabija go w sprawiedliwej walce na wszystkie bronie świata. Przygrywa temu dramatyczna muzyka, odgłosy syren nasilają się. Ale on jest twardy. Poczeka.

[szpieg „rzutem na taśmę" zdobywa prototyp urządzenia zdolnego zniszczyć cały świat i używając kogoś jako żywej tarczy, zabija tyrana o demonicznym i szalonym śmiechu]

4. Najemnik

Integruje się z miotaczem bardziej niż kiedykolwiek, bo oto wkracza do legowiska królowej Obcych - wielkiego, kopulastego pomieszczenia z mnóstwem rur, kabli i spadających z sufitu iskier. Królowa wyłania się z otworu w podłodze i jest oczywiście gigantyczna, odrażająca i wydaje z siebie kretyńskie piski. Najemnik (omijając śluzowe pociski) pokonuje ją sposobem – rozwala specjalne podpórki i potężny ciężar zabija królową. Wszystko zaraz wybuchnie, więc najemnik ucieka.

HIGIENA WIECZORNA

Nie myli się rano - to wieczorem też nie będą. Z resztą kto myśli o myciu podczas ratowania świata przed zagładą (totalną)?

CISZA NOCNA

1. Heros

Demon efektownie się rozpada. Heros odchodzi w kierunku zachodzącego słońca. Koniec gry. Gracz idzie spać. (Czeka na sequel.)

2. Żołnierz

Po zniszczeniu wojennej machiny Führera dostaje medal i jedzie na Hawaje odpocząć. Po drodze tępi niedobitki hitlerowców. Druga część za rok.

3. Policjant

Ostatni sprawiedliwy zostaje aresztowany za zbrodnie, których nie popełnił (stosy trupów to tylko efekt uboczny ścigania „złego"). Nie martwmy się jednak – będzie sequel.

[szpieg wykonał, szpieg może odejść – ale będą misje dodatkowe]

4. Najemnik

Wszystko wyleciało w powietrze. Najemnik ocalał. Teraz musi wrócić na Ziemię. Ale o tym w dwójce.

***

Bo bez kolejnych części żadna historia o ratowaniu świata przed zagładą nie obejdzie się. Tego artykułu zresztą też to dotyczy. Jeśli zatem nie masz pomysłów na scenariusz o bohaterach – nie krępuj się. Korzystaj - sukces murowany.

Gra twórców przeboju **Port Royale!**

PC CD ROM

Piraci Nowego Świata

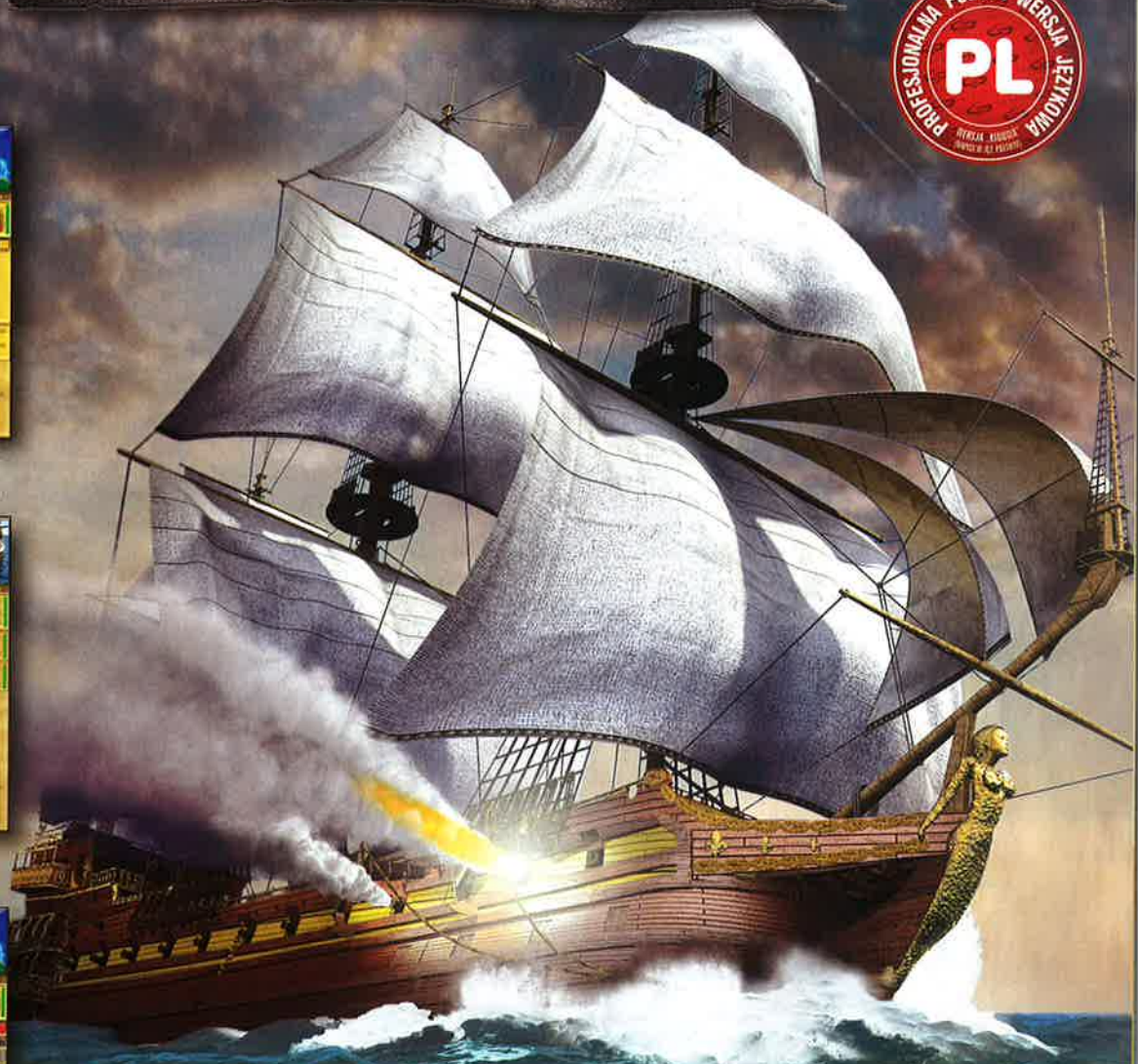
„Sława, kobiety, rum i łupy, czekają tylko na najlepszych."
Ocena: 8/10

wp.pl gry.wp.pl

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL

60 miast, które możesz zaatakować lub odwiedzić w celach handlowych

bitwy morskie w trójwymiarowej oprawie



Zostań najsłynniejszym piratem na Karaibach!

ASCARON

wp.pl gry.wp.pl Patronat Internetowy

www.ascaron.com
www.cenega.pl

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU!
Nowy sklep internetowy Cenega Poland
www.sklep.cenega.pl
MEGA PROMOCJE, ŁATWA OBSŁUGA, SZYBKA DOSTAWA!

CENEGA

Prawa autorskie © Ascaron Entertainment GmbH 2003. Wszystkie prawa zastrzeżone. Ascaron i logo Ascaron są zarejestrowanymi znakami handlowymi Ascaron Entertainment GmbH. Wszelkie inne zamieszczone znaki i/lub nazwy należą do ich prawnych właścicieli. Wszystkie prawa zastrzeżone.
Wydawca w Polsce: **Cenega Poland Sp. z o.o.** 02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37 Tel. (22) 868 52 68 do 70

Tylko głupi się nie śmieje...

...gdy czyta śmieszne teksty, które dla was wyszperaliśmy w Sieci. Sami sprawdźcie, jaki macie poziom inteligencji. :P

Polish Army Game

Jak zmotywować tegorocznych maturzystów do studiowania? Wystarczy gra komputerowa, po której zrozumieją, że lepiej mieć stosunek z jeżem niż przez rok być żołnierzem... Wyobraźcie sobie grę propagującą wstąpienie do Wojska Polskiego? To byłby murowany hit! Już to widzę:

Level 1 - układanie siennika; po zakończeniu wpadają trepy i zwalają wszystko na podłogę; zaczynamy od nowa z wyższym poziomem trudności i tak „n" razy,

Level 2 - pucowanie klopa szczoteczką do zębów; warunkiem przejścia próby jest ujrzenie odbicia szczoteczki w muszli; kończymy, wpada trep, korzysta z klopa, poziom trudności rośnie, dalej jw.,

Level 3 - á la Decathlon; trzysta pompek w środku nocy - musimy uważać, aby nie zasnąć, bo dostajemy kopa od starego wojska i zaczynamy od nowa,

Level 4 - lecimy po wódzię dla trepów; musimy przy tym utrzymać się na wysokości lamperii i lecieć z prędkością światła; zwalniamy albo nie utrzymujemy wysokości = „gejmower"; na poziomie medium musimy dodatkowo zorganizować fundusze na ową wódzię, a na poziomie hard organizujemy tyle funduszy, by wraz z wódzią oddać trepom co najmniej 100 zł reszty,

Level 5 - Mortal Kombat - potyczka z wszystkimi trepami po kolei,

Level 6 i ostatni - wychodzimy do cywila; demolujemy miasto i pociąg.

Wiadomości z roku 2053

KOMPUTER SEKSISTA

Koncern NeoTech wypuścił na rynek nowy superwydajny komputer, wyposażony w rewolucyjne oprogramowanie do rozpoznawania płci użytkownika. To, co miało przynieść firmie sławę i chwałę, przyniosło skargi i procesy sądowe. Feministki bowiem twierdzą zgodnie, że moduł **sex_detect.dll** dyskryminuje kobiety, traktuje je z góry, a w skrajnych przypadkach nie zezwala na uruchomienie zbyt skomplikowanych programów.

ZA SZYBKI KOMPUTER

Wszystko wskazuje na to, że szumnie zapowiadane już od 2051 roku komputery z serii Ośmiomegatonowa Głowica Termojądrowa zostaną wycofane ze sklepów, gdyż są... za szybkie! Nowatorskie połączenie procesora Pentium XII 667 GHz z pamięciami typu teRAMinator i kartą GeForce PostNuclear 47200 FX Full Bajer Multimedia spowodowało liczne niedogodności w obsłudze systemu. „Zdarza się, że by zobaczyć, co dzieje się na ekranie, trzeba nacisnąć PrintScreen - tak szybkie jest tu odświeżanie. Z drukowaniem też są problemy. Tusz nie nadąża schnąć i drukarka wypluwa 1900 pustych kartek na minutę" - żali się jeden z użytkowników. „Jakby tego było mało, po godzinie pracy maszyna tak się nagrzewa, że włącza się alarm pożarowy w domu. No i z Telekomunikacji Polskiej co chwila do mnie dzwonią i pytają, czy bym im tego sprzętu nie wypożyczył, bo potrzebują wydajnego serwera. Skandal, panie... skandal!".

PATCH DO HALF-LIFE'A

Ukazał się długo oczekiwany patch do Half-Life'a XIV. Łatka eliminuje tak rażące błędy jak nierosnące paznokcie głównego bohatera, brak współczynnika wilgotności spojówek na jakość widzianego obrazu czy zignorowanie jakości przyjmowanego przez bohatera pożywienia na wzrost kultur bakterii w jelitach. Poprawiono z kolei niedopracowany uprzednio tryb multiplayer. Teraz może równocześnie grać 128 milionów osób, bez obaw, że gra zacznie się wieszać czy zacinać.

NOWE CDA

CD-Action - największy w Wielkiej Rzeczypospolitej magazyn poświęcony grom komputerowym, zapowiada kolejną rewolucję na rynku prasowym. Od przyszłego, 2054 roku, CDA będzie się ukazywał codziennie w nakładzie 240 milionów egzemplarzy. Do pierwszego, pilotażowego numeru dodane zostanie (gratis) Sportowe Coupe i 12 kilo płyt DVD. Wydawca zapowiada, że cena CDA nie przekroczy 20 groszy.

WINDOWS CEMeNT

W końcu nadszedł długo oczekiwany następca Windows 8000. Jest nim zapowiadany od miesięcy Microsoft Windows CEMeNT. W najnowszym produkcie firmowanym przez Microsoft (część polskiego koncernu NeoTech) połączono wszystkie najlepsze cechy dotychczasowych „okienek". Eksperci twierdzą, że mamy do czynienia z przełomem porównywalnym do wprowadzenia pierwszych wersji Windows XP pół wieku temu. Windows CEMeNT zachować ma mikroskopijne rozmiary i wręcz zerowe wymagania sprzętowe (cechy znane z Windows CE). Pełna instalacja zajmuje ledwie 970 GB, czyli niespełna terabajt. Jeśli dodać do tego fakt, że do komfortowej pracy system wymaga tylko 900 GHz procesora (zalecane 2 THz), okaże się, że Windows CEMeNT można instalować nawet w standardowych zegarkach ręcznych! Do tego dopracowany interfejs użytkownika, znany z Millennium 2050, i stabilność NT 9.7 - zapowiada się prawdziwy hit! Jedyny problem, nad jakim pracują jeszcze programiści Microsoftu, to ostateczne wyeliminowanie niebieskiego „ekranu śmierci" i zastąpienie go czymś przyjemniejszym. Problem wydaje się błahy, jednak tylko pozornie. Okazało się bowiem, że po dziesiątkach lat rozwoju i wśród setek gigabajtów kodu nikt już nie potrafi odnaleźć tych kilku wierszy programu odpowiedzialnych za obsługę błędów krytycznych...

POKONANY ARBUZ

Naukowcy z Polskiej Akademii Nauk skonstruowali urządzenie, które może się stać przyczyną prawdziwej rewolucji wśród wielbicieli owoców obfitych w pestki. Dzięki zaawansowanym pracom nad teleportacją materii organicznej udało się wybudować pierwszy na świecie Nieinercyjny Odpestkawiacz Arbuzów - w skrócie NOA. Zasada działania tego urządzenia jest zaskakująco prosta. Aparat rentgenowski w połączeniu z komputerem tworzą trójwymiarową mapę arbuza i określają współrzędne lokalizacji jego pestek. Na podstawie zdjęcia analizowany jest również skład miąższu owocu i przesyłany do Głównej Gastronomicznej Bazy Danych Rzeczypospolitej w celu ustalenia konkretnej jego odmiany. Kiedy komputer otrzyma odpowiedź z bazy danych, przesyła do teleportera informację o ciężarze oraz strukturze pestek danej odmiany arbuza, a teleporter rozpoczyna działanie. Po około 4 sekundach wszystkie pestki arbuza lądują w szklance, zaś struktura owocu pozostaje nienaruszona. Urządzenie trafi na polski rynek prawdopodobnie jeszcze w październiku. Naukowcy już podjęli następne wyzwanie, jakim jest skonstruowanie odościacza do ryb.

GTA W WARSZAWIE

To, co się działo wczoraj na ulicach Warszawy, przypominało sceny z najmocniejszych filmów akcji. Pierwsze zgłoszenie odnotowane zostało po południu i dotyczyło kradzieży samochodu. Złodziej podbiegł do auta stojącego na światłach, wyciągnął zeń kierowcę, wsiadł do samochodu i z piskiem opon odjechał. Wszystko to działo się na oczach setek zdumionych przypadkowych świadków. Wezwani na pomoc policjanci natychmiast ruszyli za złodziejem w pościg, jednak ten gnał przez miasto jak szalony. Pościg utrudniał również fakt, że uciekinier - dosłownie co chwilę - zmieniał samochód, za każdym razem stosując ten sam sposób zajmowania wozu: zajechanie drogi, wyszarpnięcie kierowcy na jezdnię i przesiadka do skradzionego samochodu. Po około kwadransie pościgu na nogi postawiono całą stołeczną policję i zablokowano większość ulic miasta. To nie zraziło przestępcy, który zjechał na chodnik i taranował wszystko po drodze, z ludźmi włącznie.

„Wtedy postanowiliśmy użyć broni" - mówi komendant Policji Stołecznej. „Do tej pory baliśmy się strzelać w centrum miasta ze względu na obywateli, ale ten bandyta nie pozostawił nam wyboru".

Ku zaskoczeniu wszystkich przestępca... odpowiedział ogniem! I to nie tylko w stronę strzelających policjantów. Wystawił niewielki karabin ma-

szynowy przez okno wozu i strzelał do innych samochodów oraz przechodniów na ulicy. Żadnego wrażenia nie zrobiło na nim nawet to, że policjanci w krótkim czasie zamienili jego samochód w sito. Jak się później okazało, przestępca miał na sobie specjalny Taktyczny Kombinezon Szturmu Atomowego, który sprawiał, że policyjna broń była zupełnie bezużyteczna. Na pomoc wezwano wojsko.

Do akcji ruszyło kilkunastu żołnierzy V Polskiego Korpusu Inwazyjnego. Ich pojawienie się spowodowało kilkakrotne zwiększenie siły rażenia policji, co dawało większą szansę na zlikwidowanie przestępcy. Ten jednak... zniknął. Konsternacja wywołana rozpłynięciem się ściganego trwała jednak krótko. Już po chwili odnalazł się on na Mokotowie. Jechał kolejnym skradzionym samochodem. Tym razem jednak zgodnie z przepisami. Mimo to było coś, co wyróżniało go z tłumu. Samochód był niedbale pomazany żółtym sprayem.

Policjanci zatrzymali wóz i aresztowali przestępcę, który wydawał się zupełnie zdezorientowany. Wszystko wyjaśniło się na sali sądowej, na której oskarżony stwierdził „Policjanci grali nie fair. Byłem w paint-shopie, zmieniłem brykę i jej kolor, a oni dalej mnie gonili...".

Jak się okazało, zatrzymany był pod niezwykle silnym wpływem gry komputerowej Grand Theft Auto 7: Rozróba w Starachowicach. Sprowokowało to natychmiast głosy oburzenia i apele do producentów oprogramowania, szczególnie gier. Ci ostatni jednak odcinają się od oskarżeń i argumentują, że „psychopatów powinno się wykluczać ze społeczeństwa odpowiednio wcześniej, a nie po zajściach, takich jak to w Warszawie".

Gromy spadły również na policję. Pojawiły się wątpliwości co do jej skuteczności. Policjanci bronili się, mówiąc, że nic podobnego nie wydarzyło się od 15 lat. Przypomnijmy, że w 2038 roku policja wykazała podobną bezsilność wobec uprowadzonej wojskowej betoniarki opancerzonej, którą udało się zatrzymać dopiero ze wsparciem artylerii ciężkiej.

Newsy przygotował serwis www.wielka.net!

Jak uniknąć służby wojskowej?

Jest kilka sposobów, by uniknąć „kamaszy". Wybór należy do ciebie, jednak nie bądź samobójcą i mimo namów rodziny czy kolegów, NIGDY nie wybieraj ostatniego sposobu, bo zmarnujesz sobie zdrowie lub nawet życie.

1. Sposób „na łysa" ma zasadniczą wadę: trzeba się pozbyć całego owłosienia z ciała, a do komisji rekrutacyjnej zalotnie się uśmiechać i puścić oczko do pana porucznika.

Skuteczność - 90% (istnieje ryzyko, że spodobasz się panu porucznikowi).

2. Sposób „na głuchego" polega na zachowywaniu się jak po koncercie rockowym - nagminnie należy powtarzać „słucham, może pan powtórzyć?".

Skuteczność - 60% (jest ryzyko, że wezmą cię do brygady pancernej).

3. Sposób „na głupka", inaczej mówiąc - upośledzonego... a co wam będę tłumaczył, wiecie, o co chodzi.

Skuteczność - 0,01% (tylko takich biorą do wojska).

4. Sposób „na masochistę" trochę boli, ale nie martw się, obcięte członki da się przyszyć, gorzej będzie z wyciągnięciem kaktusa z...

Skuteczność - 100%.

5. Na koniec najgorszy sposób - skuteczność 100%, ale nie polecam, bo jest najgorszy i najbardziej ohydny; grozi odwodnieniem, rakiem płuc i marskością wątroby - mianowicie... zostań studentem!!!

Ig Noble

Czyli nagrody za najgłupsze/najdziwniejsze/najmniej potrzebne osiągnięcia naukowe roku 2003.

FIZYKA
„Analiza sił potrzebnych do wleczenia owcy po różnych podłożach" (dzieło siedmiu australijskich naukowców).

MEDYCYNA
„Analiza mózgów taksówkarzy, które okazały się, i to lepiej niż u przeciętnego obywatela, przystosowane do orientacji przestrzennej".

PSYCHOLOGIA
„Wyjątkowo proste osobowości polityków" (dzieło Philipa Zimbardo ze Stanford University oraz Gian Vittorio Caprary i Claudio Barbaranellego z uniwersytetu w Rzymie).

CHEMIA
„Wyjaśnienie tajemnicy brązowego posągu w mieście Kanazawa, którego nie zanieczyszczają gołębie" (okazuje się, że to zasługa galu - metalu wchodzącego w skład stopu, z jakiego wykonano rzeźbę. Praca Hirose'a może otworzyć nowy rozdział w dziedzinie ochrony zabytków).

LITERATURA
„Za 80 prac poświęconych zagadnieniom, takim jak np. jaki odsetek młodzieży nosi czapki bejsbolówki daszkiem do tyłu i jaki odsetek przechodniów ma na nogach sportowe obuwie oraz dlaczego jest ono białe, również jaki odsetek klientów supermarketów przekracza limit produktów uprawniający do obsługi w kasie ekspresowej" (nagrodzony został John Trinkaus z Zicklin School of Business w Nowym Jorku).

BADANIA INTERDYSCYPLINARNE
„Kurczęta wolą pięknych ludzi" (praca Stefano Ghirlandy, Liselotte Jansson i Magnusa Enquista z uniwersytetu w Sztokholmie).

NAGRODA POKOJOWA
Otrzymał ją Lal Bihari z Uttar Pradesh (Indie) - aż z trzech powodów. Po pierwsze - za aktywne życie po oficjalnym uznaniu go za zmarłego. Po drugie - kampanię skierowaną (pośmiertnie) przeciwko inercji biurokracji i chciwości krewnych. Po trzecie - za stworzenie „Stowarzyszenia Umarłych".

BIOLOGIA
„Pierwszy przypadek homoseksualnej nekrofilii u kaczki krzyżówki" (bogato ilustrowana praca C.W. Moelikera z Natuurmuseum, Rotterdam w Holandii).

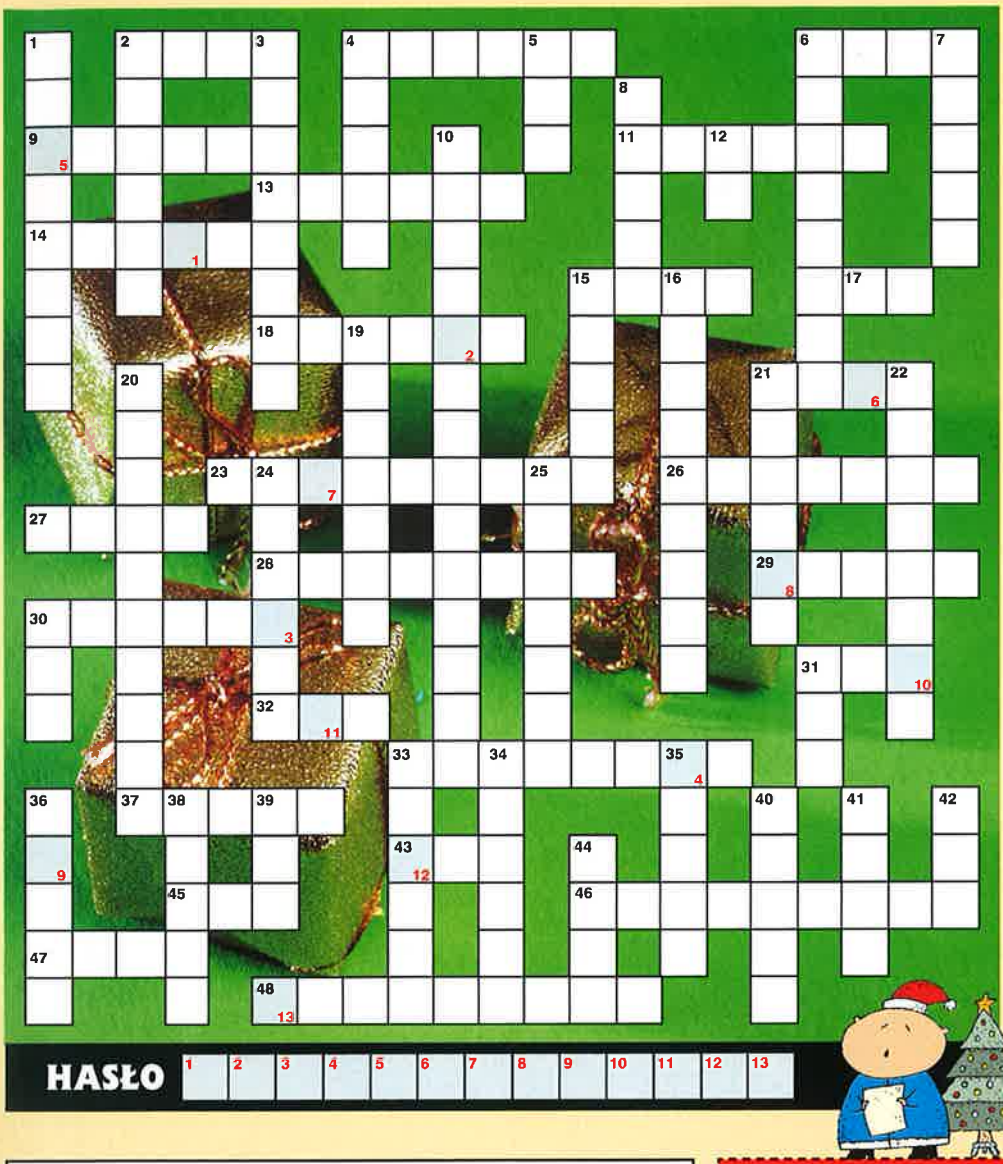
Krowa i dealer

Pewien facet, farmer z zawodu, chciał sobie kupić wymarzonego Volkswagena, ale strasznie go denerwowało to, że za każdą drobnostkę trzeba było dopłacać ekstra. W końcu zacisnął zęby zapłacił za dodatki i kupił upragniony samochód. Wkrótce potem sprzedawca samochodów VW kupił letni domek w pobliżu gospodarstwa owego farmera.

Do pełni szczęścia brakowało mu tylko krowy - posiadacz VW był jedynym hodowcą krów w okolicy. Sprzedawca samochodów kupił zatem od niego krowę. Jakież było jego zdziwienie kiedy zobaczył rachunek...

Rachunek
Krowa sztuk 1 - wykonanie standardowe - cena podstawowa 4800 zł. Model dwukolorowy (czarno-biały) - dopłata 300 zł. Pokrycie - oryginalna skóra bydlęca - dopłata 200 zł. Pojemnik na mleko dostosowany do warunków letnich i zimowych - dopłata 100 zł. 4 kurki na mleko 25 zł. Razem - 100 zł. 2 urządzenia do kłucia z prawdziwego rogu - 70 zł. Półautomatyczny odgarniacz much - 60 zł. Urządzenie do nawożenia (BIO) - 120 zł. Dwuzakresowy system hamowania (na przednie i tylne kopyta) - 800 zł. Instalacja do wielogłosowej sygnalizacji - 270 zł. Zamykane halogenowe detektory drogi - 300 zł. Możliwość pracy na różnych rodzajach biopaliwa - 2500 zł.

Razem: krowa z wyposażeniem - 9620 zł*
*cena nie obejmuje dostawy na miejsce oraz łańcucha



HASŁO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13

KRZYŻÓWKA GRACZA

POZIOMO

2 - Escape ... Monkey Island
4 - Pierwszy człon nazwy przygodówki o „załamanym" mieczu.
6 - Kiedyś cieszyliśmy się z rozdzielczości 640 x 480 i 256 kolorów. Wszak była to już grafika...
9 - Współpracownik CDA, ostatnio biedak, pisze prawie same spolszczenia. :)
11 - Gra z 1996 roku, o której do dziś nie wiadomo, czy już jest cRPG, czy jeszcze zręcznościówką.
13 - ...Launcher. Miłośnikom Quake'a skojarzenie nasuwa się chyba samo?
14 - Autor książki, na podstawie której zrobiono przygodówkę... o takim tam pielgrzymie.
15 - (Nie)rży w redakcji o poranku.
17 - Oznaczenie to powoli przestaje już widnieć za prędkością procesorów.
18 - Imię naszego niezastąpionego korektora.
21 - Nazwa angielskiego krążownika z drugiej wojny światowej lub Obrońca Korony.
23 - Gry wymagające planowania bardziej dalekosiężnego niż to, którego potwora najpierw zadźgać.
26 - Rodzaj myszy, która urwała się z kabelka.
27 - Zastępują nawet najlepszego kumpla, gdy ten nie chce grać po sieci.
28 - Full... kultowa przygodówka, która póki co nie doczeka się sequela.
29 - 2140, 2150.
30 - Nazwisko Kasi, która nie żyje wiecznie. Jak wszyscy...
31 - Na początku większości adresów internetowych.
32 - Zgrzeszyliśmy, dając wam tę pełną wersję.
33 - Znana strategia i doczekała się kilku kontynuacji. Ostatnia część ma podtytuł Heroes of Etheria.
37 - Redaktor. Kiedyś na kawałek plastiku (kartę do gry) wydał 200 złotych.
43 - Niebezpieczny, gdy spróbuje mu się odebrać dobrą przygodówkę.
45 - Baran na łące lub w komputerze.
46 - „Pismo w piśmie" – pojawia się na CoverCD w CDA. W tym miesiącu już po raz 45.
47 - Biały... z przygodówki Microids.
48 - Film w grze.

PIONOWO

1 - Najnowsza część Grand Theft Auto.
2 - Dark... z kultowej gry Lucasa.
3 - Czołowy producent przygodówek.
4 – Pro (...) Volleyball, symulacja siatkówki.
5 - Żart primaaprilisowy w grze, czyli Easter...
6 - Bardzo nietypowa przygodówka.
7 - Może być robaczywe, może też produkować Macintoshe.
8 - Zrobiłeś grę i chcesz odcinać kupony od jej sukcesu? Wydaj do niej...
10 - Przeprowadź ją, by poukładać pliki klaster po klastrze.
12 - Niby inteligentna, ale najczęściej wyjątkowo głupia.
15 - Wstrząsający FPS.
16 - Total (...) Racing - zanurzysz się w nim po uszy.
19 - Ksywka vice naczelnego CDA.
20 - I :-), i :P. A nawet :o).
21 - ...i niebezpieczny. W chińskich filmach zdarza się również smokom.
22 - Centrum miasta. Można nim było „pobiegać" w takiej jednej ścigałce.
24 - Chyba najbardziej znana gra komputerowa na świecie. Z rodowodem zza Buga.
25 - Midnight Outlaw (...) Street Drag Nitro Edition - bohaterka jednej z Kaszanek.
30 - Standard w konstrukcji płyt głównych (i obudów), pozwalający na uśpienie komputera.
31 - Możesz w nią złowić cały świat.
33 - Stalowe, czasem podróżują przez całą Amerykę.
34 - Odgrzany stary przebój.
35 - PRZYJDZIE PO KAŻDEGO. BYWA MĘŻCZYZNĄ.
36 - Angielski skrót od tarzania się po podłodze ze śmiechu.
38 - Czołowy pecetowy podrywacz.
39 - Nie do końca pełna wersja (bo np. bez pudełka).
40 - Bohater tej gry budził się za każdym razem z radosnym 'I live... again' na ustach.
41 - Teoretycznie ma zachęcać do kupienia pełnej wersji gry.
42 - Najpotężniejsza broń w Doomie.
44 - ...Earth, znakomita - choć niedoceniona, przygodówka.

ABY POZNAĆ HASŁO, WPISZ LITERY Z SZARYCH PÓL.

Dla tych, którzy prawidłowo rozwiążą tę krzyżówkę, przewidzieliśmy **NAGRODY-NIESPODZIANKI.** Jeśli masz na nie chętkę to masz dwie możliwości

1. Wyślij kartkę pocztową z rozwiązaniem, na adres redakcji, do końca grudnia tego roku. Na kartce zrób dopiskek: KRZYZOWKA

2. Wyślij rozwiązanie SMSem, na numer: **7164**. Forma SMS: KA.CA.XXX gdzie zamiast xxx wpisz hasło.

Koszt jednego SMS to 1.22 zł (z VAT). Konkurs trwa do końca grudnia tego roku.

PRZYGODY KLARY

ARCHIWUM IKS

Marek Lenc

© 2003 Tate Interactive. Tate Interactive i Tate Interactive logo są zastrzeżonymi znakami handlowymi Tate Interactive. Stworzone przez Tate Interactive Sp. z o.o. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Wszystkie zastosowane znaki handlowe są wyłączną własnością odpowiednich firm i używanie ich bez specjalnych zezwoleń jest prawnie zabronione.

Wydawca w Polsce: **Cenega Poland Sp. z o.o.** 02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37, tel. (22) 868 52 68 do 70

Ładowanie

W ofercie firmy GP Batteries pojawiły się dwie ciekawe ładowarki akumulatorów AA i AAA. PowerBank U-Smart jest jedną z najszybszych, gdyż do „napełnienia" rozładowanych akumulatorów z pojemnością 2100 mAh energią potrzebuje ona około... 30 minut! PowerBank USB to ładowarka przeznaczona dla podróżujących, którzy korzystają z laptopów. Podłącza się ją do gniazda USB w komputerze i z niego pobierana jest energia potrzebna do naładowania akumulatorów.

www.powerbank.pl

Nokia do samochodu

Na dorocznej konferencji Nokia Mobile Internet w Nicei we Francji i podczas imprezy Destination Nokia 100% Pure Mobility w Brisbane w Australii Nokia przedstawiła innowacyjny zestaw upraszczający komunikację w samochodzie. Za pomocą technologii bezprzewodowej Bluetooth zestaw samochodowy umożliwiać ma wygodne i sprawne przechodzenie z kompatybilnego telefonu komórkowego do telefonu używanego podczas jazdy samochodem – bez potrzeby wymiany kart SIM. Inne zalety samochodowego zestawu telefonicznego Nokia 610, działającego w systemie 900/1800, obejmują połączenie z zewnętrzną anteną GSM, doskonałą jakość dźwięku w trybie głośno mówiącym, funkcjonalność optymalną dla kierowcy, oddzielny wyświetlacz oraz osobne urządzenie wejściowe.

www.nokia.com.pl

Podróbki?

Na rynku pojawiły się podrabiane pamięci Twinmos. Pamięci oryginalne, których wyłącznym dystrybutorem w Polsce jest Pronox SA, sprzedawane są tylko w wersji BOX. Jedynie ta wersja gwarantuje otrzymanie produktu najwyższej jakości. Sposób pakowania, transportowania i przechowywania sprzętu nie jest tu bez znaczenia – ten sam produkt w wersji OEM jest zdecydowanie bardziej podatny na uszkodzenia mechaniczne, czynniki atmosferyczne jak temperatura i wilgotność, co może spowodować skrócenie jego żywotności. Moduły umieszczane w oddzielnych opakowaniach są dodatkowo testowane, przez co prawdopodobieństwo trafienia na egzemplarz niesprawny jest znikome.

www.pronox.com.pl

TC 1000

Rozpoczęła się sprzedaż bezprzewodowych przenośnych komputerów osobistych - HP Compaq Tablet PC TC1000. Są to zaawansowane produkty, które zmieniają się odpowiednio do środowiska pracy użytkownika. W zależności od potrzeb tablet może być szkicownikiem lub notatnikiem, po którym piszemy cyfrowym piórem, spełniać funkcje notebooka w podróży lub być tradycyjnym pecetem w biurze czy domu. Tablet przydaje się wszystkim tym, których żywiołem jest ruch oraz częsta zmiana miejsca i charakteru wykonywanych czynności.

Puszka?

Hercules zaprezentował nową zewnętrzną kartę muzyczną - Gamesurround MUSE Pocket USB. Tym, co wyróżnia ją spośród innych dostępnych na rynku urządzeń, jest z pewnością wygląd. Karta ta jest umieszczona w oryginalnej metalicznej obudowie w kształcie walca. Regulator głośności został tu umieszczony na jego szczycie. Model ten oferuje dźwięk 5.1 i wspiera standardy DirectSound, EAX oraz A3D. Na sklepowych półkach pojawi się w październiku w cenie 60 euro.

twojepc.pl

Momentus

Firma Seagate ogłosiła, że Momentus - dysk twardy przeznaczony dla notebooków, będzie instalowany w urządzeniach znanych światowych producentów tego typu – wśród nich wymienić można firmy Acer, Alienware, Dell, HP, Fujitsu Siemens, Intcomex, Legend, MPC, Medion, NEC Computers International, Time oraz Vobis. Światowi czołowi producenci notebooków zdecydowali się wybrać dysk twardy Momentus z uwagi na unikatową kombinację wydajności, niskiego poziomu zużycia baterii, wyjątkową niezawodność oraz cichą pracę urządzenia.

www.seagate.com

Extreme Edition

Intel zaprezentował i rozpoczął sprzedaż procesora Intel Pentium4 Extreme Edition. Nowy procesor taktowany jest zegarem 3,20 GHz i obsługuje technologię Hyper Threading. Dostępne już najwydajniejsze urządzenia oparte na tym procesorze przeznaczono dla najbardziej wymagających fanów gier i entuzjastów komputerów. Dodatkowe 2 megabajty pamięci podręcznej 3 poziomu (cache L3) w połączeniu z technologią Intel HT mają zapewnić Intelowi prymat pierwszeństwa w najwydajniejszych układach do PC, jakie znajdują się na rynku.

www.intel.pl

VGA w palmtopie

Fujitsu Laboratories stworzyło prototyp kompaktowego PDA z wbudowanym modułem WLAN. Handheld posiada 4-calowy ekran LCD i wyświetla obraz w rozdzielczości 800 x 600 pikseli. Jak podaje firma, to pierwszy na rynku organizer, który ma tak dobry ekran i umożliwia wyświetlanie obrazów dedykowanych komputerom. Bezprzewodową łączność zapewniają wbudowane moduły Wi-Fi i Bluetooth oraz port podczerwieni. Szeroka gama portów komunikacyjnych zapewnia użytkownikowi elastyczność wymiany danych z innym sprzętem zarówno w biurze, jak i w domu. Do odwzorowania barw w urządzeniu - zamiast kolorowych filtrów, wykorzystywany jest mechanizm mieszania podstawowych kolorów - czerwonego, zielonego i niebieskiego. Takie rozwiązanie umożliwia zwiększenie maksymalnej rozdzielczości ekranu w porównaniu z dotychczas stosowanymi w organizerach wyświetlaczami. Organizer wyposażony jest w złącze Compact Flash, dzięki czemu może być podłączany do publicznych sieci telefonicznych za pośrednictwem PHS.

www.fujitsu.com

PowerC@m

Wąski i kieszonkowy aparat Trust 740 PowerC@m Zoom ma matrycę o rozdzielczości 2 mln pikseli. Firma Trust jako oficjalny sponsor Formuły 1 wyprodukowała aparat przeznaczony dla miłośników prędkości, wzornictwa i technologii. Ci, którzy dostaną w ręce ten cyfrowy aparat (edycja ograniczona), zdobędą wysokiej jakości model emitujący ducha Formuły 1. Uczucie to zwiększa specjalny pasek na szyję dołączony do specjalnego zestawu Trust Formuła 1. 740 PowerC@m posiada tryb umożliwiający zrobienie pięciu zdjęć w jednym szybkim ciągu. Użytkownik może fotografować w każdym miejscu i oglądać zdjęcia na 4 cm kolorowym ekranie TFT LCD. Ponadto zoom cyfrowy umożliwia 4-krotne powiększenie. Aparat ma pamięć wewnętrzną 6 MB, którą można rozszerzyć do 256 MB za pomocą karty pamięci SD lub do 128 MB za pomocą karty MMC. W aparat wbudowano lampę błyskową, automatyczny wyzwalacz oraz funkcję oszczędności baterii. Sugerowane cena detaliczna z VAT-em to 699 zł.

www.trust.com/f1camera

Ochłodzić twardziela

Do oferty marki TRACER trafiły dwa nowe zestawy chłodzące. Zaproponowany przez TRACER asortyment rzuca nowatorskie spojrzenie na sposób chłodzenia całego wnętrza komputera oraz dysku twardego. Wentylatory TRW-2HD i TRW-2HD1 są niezwykle wydajne, a przede wszystkim ciche i tanie. Ich montaż jest bardzo prosty i nie powinien sprawić kłopotu nawet początkującemu użytkownikowi komputera - wentylator wystarczy wsunąć w kieszeń 5,25" obudowy urządzenia i podłączyć bezpośrednio do zasilacza. Model TRW-2HD posiada 2 wentylatory frontowe poprawiające cyrkulację powietrza w obudowie oraz duży radiator dodatkowo chłodzący dysk twardy. Natomiast model TRW-2HD1 zamiast dużego radiatora, ma dwa wentylatory.

www.tracer.pl

Sześć w jednym

Na rynek trafił nowy produkt Kensingtona – uniwersalny czytnik kart Mini Card Reader 6in1. Urządzenie jest kompatybilne z następującymi formatami kart pamięci: Compact Flesh, Secure Digital, Memory Stick, Multimedia Card, MicroDrive i Smart Media. Czytnik umożliwia szybką i łatwą transmisję danych pomiędzy komputerem a urządzeniami, takimi jak aparat cyfrowy, handheld czy odtwarzacz MP3. Urządzenie jest podłączane przez port USB 2.0, dzięki czemu szybkość transmisji danych wynosi do 12 MB/s – aż 40x więcej niż w przypadku USB 1.1. Mini Card Reader 6in1 nie wymaga dodatkowego zasilania i jest niezwykle łatwe w użyciu - działa od razu po podłączeniu do komputera. Dzięki uniwersalności i niewielkim gabarytom doskonale nadaje się do używania w podróży. Urządzenie jest objęte 5-letnią gwarancją. Sugerowana cena detaliczna wynosi 159 zł netto.

www.kensington.pl

Całuśny DviX

W ofercie Veracomp pojawi się nowy stacjonarny odtwarzacz DVD firmy KISS Technology. Model DP 470 wyposażony jest w wysokiej klasy wzmacniacz z pięcioma wyjściami o mocy 50 W, dzięki czemu może być wykorzystywany do zbudowania zestawu kina domowego. Odtwarzacz KISS DP 470 obsługuje wszystkie formaty DviX i Xvid. Odczytuje również pliki multimedialne MPEG-4, MP3 oraz JPEG. Pobierane z Internetu pełnoekranowe ruchome obrazy wideo, odbierane są w pełnej wersji dźwiękowej i obrazowej. DP 470 odczytuje również pliki muzyczne w formacie Ogg Vorbis. Odtwarzacz wyposażony jest w tuner FM/AM i dwie anteny radiowe, dzięki czemu może być wykorzystywany jako radio. Umożliwia proste przeglądanie i programowanie stacji radiowych, a ich wybór może być dokonywany za pomocą pilota. Objęty 12-miesięczną gwarancją w systemie door-to-door KISS DP 470 dostępny będzie w ofercie Veracomp w listopadzie br. Sugerowana cena detaliczna brutto wyniesie 3999zł.

www.veracomp.com.pl

DURABrite

Najnowsza generacja atramentów DURABrite firmy EPSON zapewnia wysoką jakość druku i odporność na wodę na różnych mediach, m.in. papierze normalnym i makulaturowym, jak również nowym papierze fotograficznym. Ponadto wydruki nie bledną w gwarantowanym czasie. Zastosowanie farb pigmentowych umożliwiło rozwiązanie wielu z tych problemów. DURABrite składa się z atramentów pigmentowych, które w połączeniu z opracowaną przez firmę EPSON piezoelektryczną głowicą drukującą dają wydruki bardzo dobrej jakości. DURABrite wykorzystuje opatentowaną technologię pokrywania cząsteczek pigmentu poszczególnych kolorów oraz koloru czarnego warstwą specjalnej żywicy. Dzięki temu polimerowi cząsteczki odpychają się od siebie i pływają w roztworze, nie tworząc grudki.

Infolinia pomocy technicznej: helpdesk@epson.pl tel. 0 800 4911 299 (0,16 zł/min) pon.-pt. 9.00-17.30

Flex

Już wkrótce pojawi się w sprzedaży nowy monitor LCD firmy EIZO. Model FlexScan L885 posiada 2-megapikselową matrycę z naturalną rozdzielczością 1600 x 1200 pikseli i przekątną 20,1". Nowy monitor ma stanowić alternatywę dla użytkowników 20" monitorów CRT z dziedziny CAD/CAM. Znakomite odwzorowanie kolorów w monitorach EIZO jest możliwe dzięki zastosowaniu nowych układów elektronicznych konwertujących 8-bitową (256 odcieni) skalę kolorów na 10-bitową (1021) - i z powrotem na 8-bitową, tym razem z indywidualnie dobraną charakterystyką krzywej gamma.

www.eizo.pl

Ferrari Acera

Firma Acer zaprojektowała notebook Ferrari 3000 (wyposażony w energooszczędny procesor AMD Athlon XP 2500+) bardzo starannie i w niepowtarzalny sposób. Elegancka, zgrabna i lekka obudowa w kolorach czerwonym Ferrari i szarym, kryje najbardziej zaawansowane technologie dla mobilnych użytkowników. Wysoka wydajność urządzenia jest gwarantowana przez wydajny procesor firmy AMD, duży, jasny 15-calowy wyświetlacz TFT, szybką kartę graficzną ATI Radeon 9200 z 128 MB pamięci, 512 MB pamięci DDR RAM, dysk twardy 60 GB oraz napęd DVD-RW. Notebook Ferrari 3000 wyposażono w nagrywarkę DVD, szybkie porty USB, wyjście S-Video, interfejs IEEE 1394 oraz czytnik kart pamięci „4 w 1".

www.acer.pl

CTX

AB - wyłączny dystrybutor monitorów CTX w Polsce, informuje o rozpoczęciu sprzedaży nowych 17-calowych monitorów LCD CTX z serii S. Dwa nowe modele: S700A i S700BA, różnią się wyłącznie kolorem obudowy i rodzajem normy TCO. CTX S700BA ma czarną obudowę i TCO`95, a CTX S700A – obudowę w kolorze kości słoniowej i TCO`99.

www.ab.pl

Kreatywne myszy

Firma Creative wprowadza na rynek szeroką gamę eleganckich i trwałych myszek zaprojektowanych tak, aby spełniały one wszystkie wymagania użytkownika zarówno w domu, jak i pracy. Mała, przenośna mysz Creative Mouse Notebook Optical jest odpowiedzią na rosnącą popularność notebooków. Łatwa w użyciu i dostosowująca się do potrzeb wyposażona jest w pomysłowy mechanizm bloczkowy, który pozwala użytkownikowi wysunąć dokładnie taką długość kabla, jakiej urządzenie potrzebuje do pracy, a następnie zwinąć go z powrotem np. na czas podróży. Dzięki małym rozmiarom nie zajmuje ona dużo miejsca, zaś zaawansowany czujnik optyczny o rozdzielczości 800 dpi zapewnia doskonałą precyzję i pozwala używać jej w dowolnym miejscu, bez konieczności używania podkładki.

www.creative.pl

Konkurs „Sprzęt Roku 2003”

■ Maciej Lewczuk

To już trzecia edycja konkursu. Organizujemy go po to, by czytelnicy mieli możliwość wybrania sprzętu, jaki - według nich - zasłużył na miano najciekawszego i najbardziej innowacyjnego produktu. Wśród nominowanych do nagrody znajdują się przede wszystkim konstrukcje, jakie uzyskały naszą, czyli laboratorium redakcyjnego, rekomendację. Są to drukarki, karty graficzne, klawiatury, joysticki, płyty główne, a nawet procesory. Znalazły się one wśród nagrodzonych, także gadżety, jakich nie da się podłączyć do komputera, ale przydają się tym one wszystkim, którzy spędzają długie godziny przed ekranem. My nagradzaliśmy poszczególne konstrukcje przez cały rok, teraz przyszedł czas sądzić Wam, drodzy czytelnicy, któremu z nich przyznać najwyższe laury,.

Zatem do głosowania - przystąp!

Epson Stylus Photo 950

Z numeru: #01
Wyróżnienie za: Doskonałą jakość druku na różnych nośnikach i wymienne pojemniki z tuszem

⊕ rewelacyjna jakość druku
⊕ zadziwiająco szybkie wydruki z najwyższymi parametrami
⊕ osobne zasobniki atramentu

Dostarczył: MAX COMPUTERS Sp. z o.o.
www.maxcomp.pl

01

Tablet O'pen XXL

Z numeru: #01
Wyróżnienie za: Niemal profesjonalny produkt w bardzo dobrej cenie.

⊕ Wygoda pracy
⊕ Wyważone piórko
⊕ Cena

Dostarczył: Multimedia Vision
www.mmv.pl

02

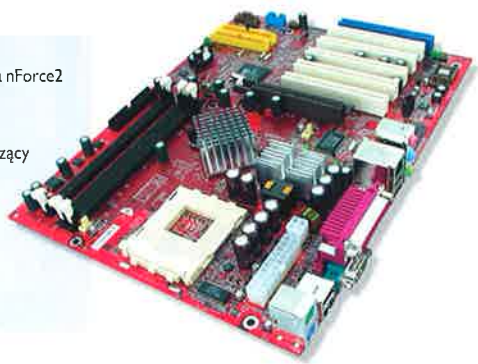
MSI K7N2

Z numeru: #02
Wyróżnienie za: Chipset Nvidia nForce2 SPP

⊕ doskonała wydajność
⊕ tryb Dual Channel podnoszący wydajność nawet o 15 %

Dostarczył: Micro-Star International Polska
www.msi-polska.pl
www.msi.com.tw

03



Logitech Freedom 2.4

Z numeru: #02
Wyróżnienie za: Świetną ergonomię oraz pełną swobodę użytkowania

⊕ brak przewodów
⊕ bardzo dobrze leży w dłoni

Dostarczył: Logitech Polska
www.logitech.com.pl

04

Thermaltake Volcano 9 CoolMod

Z numeru: #03
Wyróżnienie za: Ręczną lub sensorową zmianę szybkości obrotowej wentylatora oraz za bardzo wydajne chłodzenie

⊕ bardzo dobre parametry chłodzenia przy niezłej cenie
⊕ atrakcyjny wygląd (diody w obudowie wentylatora)

Dostarczył: 4MAX
www.4max.com.pl

05

Zestaw Microsoft Wheel Natural

Z numeru: #03
Wyróżnienie za: Dobrą ergonomię oraz komfort użytkowania

⊕ ergonomia klawiatury
⊕ wyprofilowana myszka optyczna w zestawie
⊕ konfiguracja oprogramowania klawiszy dodatkowych

Dostarczył: Incom
www.incom.pl

06

MSI TV@nywhere

Z numeru: #04
Wyróżnienie za: Świetną jakość obrazu oraz niezłe oprogramowanie za dość przystępną cenę

⊕ doskonały obraz
⊕ spore możliwości dzięki wykorzystaniu aplikacji InterVideo MSI PVS

Dostarczył: Micro-Star International Polska
www.msi-polska.pl

07

MSI FX5800 Ultra

Z numeru: #05
Wyróżnienie za: Za nowe technologie i możliwości. Jest to obecnie najszybsza Nvidia na rynku

⊕ zgodność z DirectX 9 + dodatkowe możliwości
⊕ niezła wydajność

Dostarczył: Micro-Star International Polska
www.msi-polska.pl

08

Creative SB Audigy 2 Platinum eX

Z numeru: #05
Wyróżnienie za: Bardzo duże możliwości dźwiękowe i bardzo przydatne dodatki

⊕ duży, efektowny i użyteczny moduł zewnętrzny
⊕ przewód łączący moduł jest długi i elastyczny

Dostarczył: Creative Labs Ltd.
Przedstawicielstwo w Polsce
www.creative.pl

09

Nokia 7250

Z numeru: #06
Wyróżnienie za: Kolorowy wyświetlacz, cyfrowy aparat oraz polifoniczne dzwonki i javę

⊕ duży kolorowy wyświetlacz
⊕ wbudowany aparat cyfrowy
⊕ obsługa Javy
⊕ głośne polifoniczne dzwonki

Dostarczył: Nokia Poland
www.nokia.pl

10

HIS Excalibur All-in-Wonder 9000 PRO

Z numeru: #06
Wyróżnienie za: Świetne połączenie akceleratora 3D z tunerem telewizyjnym

⊕ wbudowany, i niezły, tuner TV
⊕ zastosowanie ciekawych technologii (TV-On-Demand, ThruView, VideoSoap)

Dostarczył: Pronox Tehnology SA
www.pronox.com.pl

11

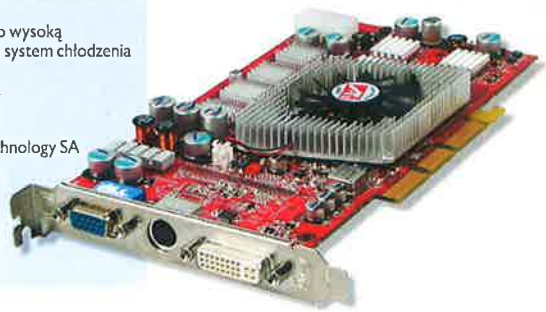
HIS Excalibur Radeon 9800 PRO

Z numeru: #07
Wyróżnienie za: Bardzo wysoką wydajność oraz cichy system chłodzenia

⊕ wysoka wydajność
⊕ ciche chłodzenie

Dostarczył: Pronox Tehnology SA
www.pronox.com.pl

12



Logitech Z-640

Z numeru: #07
Wyróżnienie za: Wysoką jakość dźwięku oraz niebanalny wygląd

⊕ jakość dźwięku
⊕ techniczne wykonanie zestawu
⊕ cena

Dostarczył: VERACOMP SA
www.veracomp.pl

13

Nokia 3650

Z numeru: #08
Wyróżnienie za: Duży, czytelny wyświetlacz i ogromne możliwości

⊕ duży kolorowy wyświetlacz
⊕ wbudowany aparat cyfrowy z funkcją nagrywania filmów
⊕ obsługa Javy
⊕ głośne, polifoniczne dzwonki

Dostarczył: Nokia Poland
www.nokia.pl

14

Mousepady 3M

Z numeru: #08
Wyróżnienie za: Komfort pracy i doskonałą jakość wykonania

⊕ świetna współpraca z myszami kulkowymi oraz optycznymi
⊕ niezły komfort pracy

Dostarczył: 3M Poland
www.3m.com

15

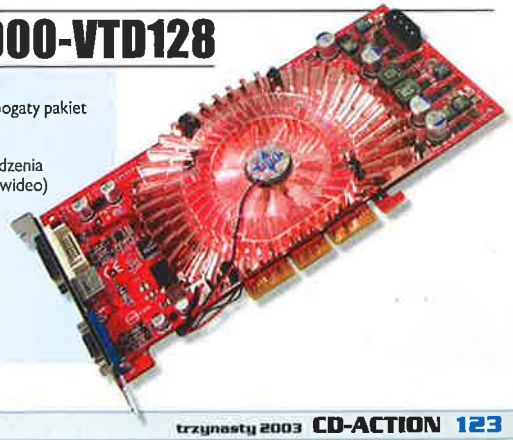
MSI FX 5900-VTD128

Z numeru: #09
Wyróżnienie za: Za ViVo i bogaty pakiet dodatków

⊕ doskonały system chłodzenia
⊕ ViVo (wejście i wyjście wideo)

Dostarczył: Micro-Star International Polska
www.msi-polska.pl

16



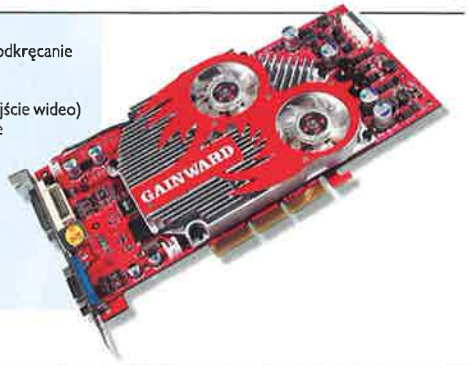
GAINWARD FX PowerPack! Ultra/1200 XP GS

Z numeru: #09
Wyróżnienie za: Fabryczne podkręcanie i ViVo

⊕ moduł ViVo (wejście i wyjście wideo)
⊕ tryb Enhanced (fabryczne podkręcenie)

Dostarczył: Multimedia Vision
www.mmv.pl

17



Saitek X45

Z numeru: #09
Wyróżnienie za: Za niezwykle dużo opcji konfiguracyjnych oraz za świetne parametry użytkowe

⊕ ogromne możliwości konfiguracji i sterowania
⊕ osobne moduły (możliwość dowolnego ustawienia)

Dostarczył: Karuma Polska
www.saitek.pl

18

Pentagram Photon 41 Zoom-3

Z numeru: #10
Wyróżnienie za: Za dobre parametry i przystępną cenę

⊕ wysoka rozdzielczość maksymalna (matryca 4,1 megapikseli)
⊕ doskonała instrukcja po polsku

Dostarczył: Multimedia Vision
www.pentagram.pl

19

Tracer Termiczny kontroler prędkości

Z numeru: #11
Wyróżnienie za: Użyteczność i niezbyt wygórowaną cenę

⊕ dwa sposoby regulacji (automatyczna i ręczna)
⊕ pozwala na „wyciszenie" pracy wentylatora

Dostarczył: Megabajt Sp. z o.o.
www.megabajt.com.pl

20

Tatung L1HAT

Z numeru: #11
Rekomendacja: „Za świetne parametry obrazu oraz spore możliwości prezentacji danych z dowolnego niemal źródła."

⊕ świetny obraz
⊕ wysoka rozdzielczość i duża przestrzeń do pracy

Dostarczył: Multimedia Vision
www.mmv.pl

21

AMD Athlon 64 FX-51

Z numeru: #12
Wyróżnienie za: Za innowacyjny system Athlon64 – 64-bitowy procesor współpracujący z systemami oraz aplikacjami 32- oraz 64-bitowymi.

⊕ bardzo wysoka wydajność przy stosunkowo niskim taktowaniu
⊕ metalowy radiator pozwala na lepsze odprowadzanie ciepła

Dostarczył: AMD Polska, www.amd.pl

22

Terratec Razer BoomSlang 2100

Z numeru: #12
Wyróżnienie za: Doskonałą precyzję w kierowaniu kursorem oraz wysoki komfort zabawy i pracy.

⊕ doskonałe materiały i ergonomia wykonania
⊕ wysoka precyzja

Dostarczył: TerraTec Electronic GmbH
www.action.com.pl

23

PC MAK

Z numeru: #13
Wyróżnienie za: „Ergonomiczne wykonanie i pracę zgodnie z oczekiwaniami"

⊕ bardzo duży zasięg
⊕ doskonale przemyślany program obsługi, wraz z bazą wielu ustawień do popularnych aplikacji

Dostarczył: Elmak
www.elmak.pl

24

Media-Tech Corsair Pro

Z numeru: #13
Wyróżnienie za: Za bardzo dobry stosunek jakości do możliwości oraz za cenę

⊕ estetyczne wykonanie
⊕ duża liczba przycisków

Dostarczył: Media-Tech Polska
www.media-tech.com.pl

25

HIS Excalibur Radeon 9800XT

Z numeru: #13
Wyróżnienie za: „Za bardzo wysoką wydajność oraz efektywny i dość cichy system chłodzenia."

⊕ na razie najszybsza karta z testowanych w CDA
⊕ bogaty pakiet oprogramowania

Dostarczył: Pronox Tehnology SA
www.pronox.com.pl

26

Weź udział w Plebiscycie

wybierz Sprzęt Roku 2003
i wygraj wspaniałe nagrody:

Aby wziąć udział w konkursie, należy wybrać jeden z produktów, które uzyskały nominacje do tytułu „CD-Action Produkt Roku 2003", produktów które w naszym zestawieniu zostały oznaczone symbolami 01-26.

Głosujemy wysyłając SMS-a na numer **7164**

Treść SMS-a proszę wpisać według schematu:

CA.PR.XX

Gdzie XX oznacza symbol produktu na który głosujemy. W konkursie biorą udział tylko osoby, które poprawnie wpiszą treść SMS-a i wyślą go pod numer 7164.

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł (cena z VAT). Nie ma ograniczenia liczby SMS-ów wysyłanych przez jednego uczestnika, można też głosować na kilka różnych produktów.

5 zestawów do sterowania komputerem PC Mak w wersji USB

7 gamepadów corsair Pro

Pentagram Photon 41 Zoom –3 Combo

procesor AMD Athlon™ XP

głośniki Logitech Z 640

karta graficzna Gainward FX Power Pack Ultra/1200 XP Golden Sample

Saitek X 45

10 termicznych kontrolerów prędkości tracer

10 modemów Pentagram Predator VSB

Thermaltake CopperShim

Thermaltake Volcano 9 CoolMod

joystick Logitech Freedom 2.4

karta muzyczna Terratec DMX 6 fire

książka „ Tuning, wyciszanie i overclocking komputera PC"

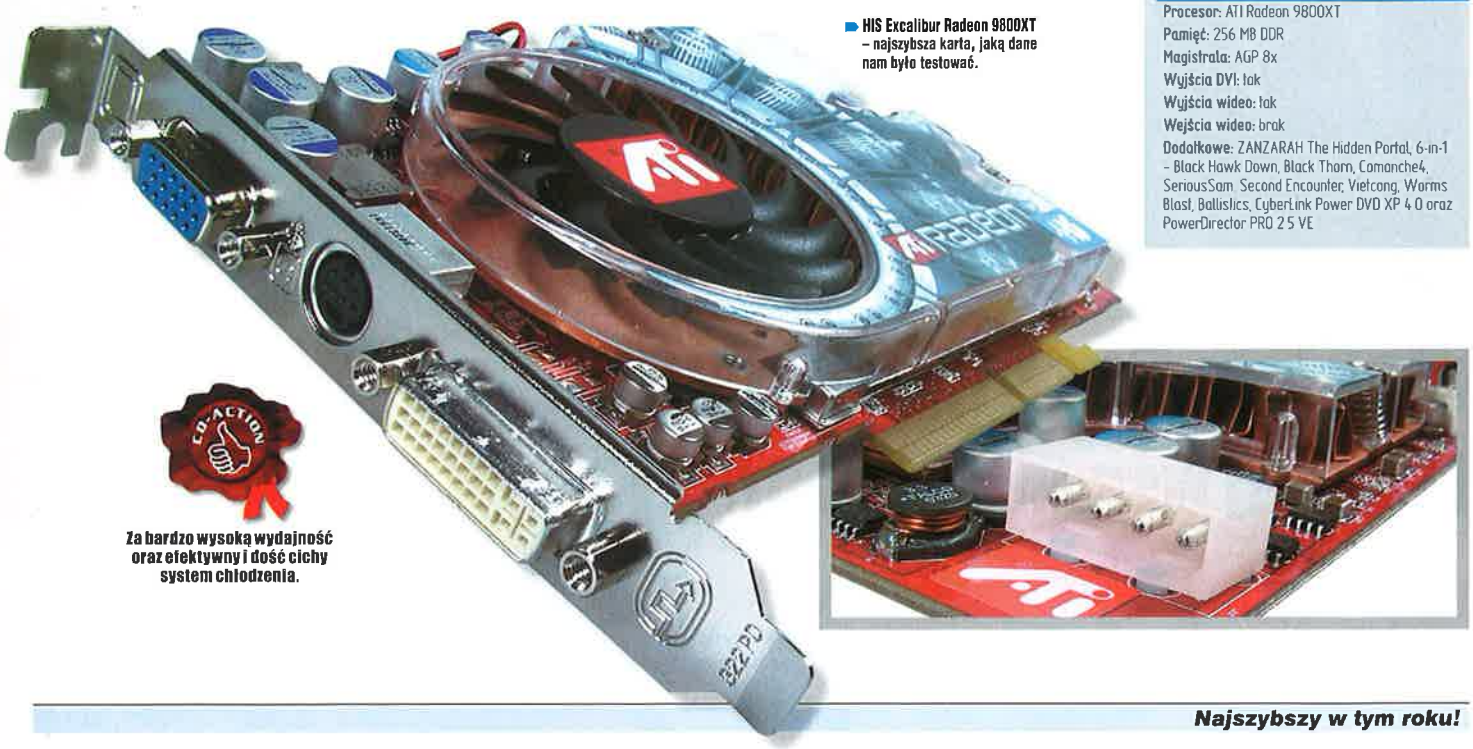
Thermaltake SilentBoost

Nagrody ufundowali:

ACTION · PC MAK · Logitech · AMD · media-tech WWW.MEDIA-TECH.PL · Saitek · MV · megabajt · 4MAX www.4max.pl

Dane techniczne:

Procesor: ATI Radeon 9800XT
Pamięć: 256 MB DDR
Magistrala: AGP 8x
Wyjścia DVI: tak
Wyjścia wideo: tak
Wejścia wideo: brak
Dodatkowe: ZANZARAH The Hidden Portal, 6-in-1 - Black Hawk Down, Black Thorn, Comanche4, SeriousSam Second Encounter, Vietcong, Worms Blast, Ballistics, CyberLink Power DVD XP 4.0 oraz PowerDirector PRO 2.5 VE



HIS Excalibur Radeon 9800XT – najszybsza karta, jaką dane nam było testować.

Za bardzo wysoką wydajność oraz efektywny i dość cichy system chłodzenia.

Najszybszy w tym roku!

HIS Excalibur Radeon 9800XT

techNICK

Od stycznia do dziś pojawiło się już kilka generacji kart graficznych. Dzięki temu obserwujemy proces "przyspieszenia" gier. Nawet po włączeniu wszystkich dodatkowych funkcji poprawiających jakość obrazu i wybraniu wysokich rozdzielczości okazuje się, że obraz jest płynny.

Sprawiła to wojna pomiędzy Nvidią i ATI. Obydwie firmy prześcigają się w prezentacji coraz potężniejszych akceleratorów. Niestety dla użytkownika, gdy na rynek wchodzą nowe produkty, starsze niemal nie tanieją. Skołowany gracz często nie wie, co ma wybrać do domowego komputera - czy akcelerator o potężnych możliwościach, ale i niemal kosmicznej cenie, czy kartę wolniejszą, ale za to z doskonałym stosunkiem wydajności do kosztów. Nie mi rozwiązywać takie dylematy. Dziś dane mi jest jednak zaprezentować najszybszą obecnie w naszym laboratorium kartę graficzną, wykorzystującą kość ATI Radeon 9800XT. Dostarczył ją dystrybutor produktów firmy HIS.

Excalibur już na pierwszy rzut oka różni się od poprzednich modeli kart ATI - zamontowano na niej to, o czym rozprawialiśmy przy okazji spotkań dziennikarzy-sprzętowców, czyli duży radiator, lecz nie połączony z małym, a całkiem sporym wentylatorem. Wiatrak ten kręci się wolniej, ale porusza całkiem sporą ilość powietrza, co wydatnie wpływa na chłodzenie radiatora, lecz powoduje także znacznie mniej hałasu.

Główną różnicą w porównaniu do kart Radeon 9800 Pro jest tu fakt, że tak procesor graficzny, jak i pamięci taktowane są wyższymi zegarami – odpowiednio: 412 i 730 MHz. Nie jest to dużo, ale w połączeniu z nowymi sterownikami Catalyst 3.9 (wniosły one sporo poprawek względem niepoprawnie wyświetlanego obrazu w niektórych grach i testach) w niektórych grach dają przyspieszenie nawet o ponad 10%. Ciekawą opcją jest też funkcja Overdrive. Jej zadaniem jest dynamiczne przyspieszenie działania karty (zwiększa taktowanie procesora i pamięci) wtedy, gdy zapotrzebowanie na moc wzrasta (gry, programy 3D) i obniżenie go, kiedy pracujemy z aplikacjami 2D, w przypadku których moc nie jest tak potrzebna. Jest to bardzo dobry pomysł, zważywszy na fakt, że akceleratory pobierają znaczne ilości prądu, co z kolei negatywnie wpływa na pracę słabych zasilaczy. Dla najszybszych kart zaleca się takie, które gwarantują przynajmniej 300-350 W.

Podczas testów nie zdarzyło się ani razu, by obraz był źle wyświetlany czy zawierał jakieś widoczne artefakty (błędy). Obraz na ekranie TV także okazał się wystarczająco dobry.

Gdyby nie jej cena, kartę poleciłbym każdemu - jednak nie można przy tym umniejszać faktu, że jest to najszybszy akcelerator dostępny na polskim rynku. Całość uzupełniona została bogatym pakietem gier i programów użytkowych, a wszystkie potrzebne przewody, rozgałęźniki i przejściówki także znajdują się w pudełku.

Jeśli macie do wydania dwa i pół tysiąca złotych i bardzo potrzebujecie ogromnej wydajności 3D - HIS Excalibur Radeon 9800XT jest właśnie tym, czego szukacie.

Wyniki porównania

	Firma Nazwa Pamięć	HIS Excalibur Radeon 9800XT ??? MB DDR	HIS Excalibur Radeon 9800XT ??? MB DDR	Gigabyte Radeon 9800 Pro 256 MB DDR-II	Gigabyte Radeon 9800 Pro 256 MB DDR-II	MSI FX 5900 Ultra ??? MB DDR
3D Mark 2001 SE 330	Deafault Benchmark	17858	14029	17541	13451	16362
3D Mark 03	Deafault Benchmark	6574	3607	5848	3331	5932
UT 2003 1600	Flyby/ Bootmatch	148,99/77,11	94,39/65,51	135,55/76,08	135,55/75,83	201,57/71,91
Codecreatures	Standard	3974	2624	3575	2759	2882
Commanche 4	1600	59,21	46,84	62,66	63,03	54,8
SPEC Viewperf 7.1	3dsmax-01 drv-08 dx-07 light-05 proe-01 ugs-01	12,66 31,87 68,69 13,21 11,73 22,56	12,3 31,64 60,22 13,18 11,82 21,5	11,87 32,32 52,68 12,51 11,82 22,41	11,39 31,82 50,81 12,48 11,91 21,26	14,36 49,8 44,99 13,05 14,18 8,234
Aquanox	Min/Max/ Avg	33,7/92,8/62,1	21,1/73,9/36,0	29,8/87,8/56,9	29,7/86,6/57,2	38,8/94,1/63,9
Aquanox 3	FPS/ Triangles	45,06/ 13562932	38,80/ 11679122	x	x	x
Gunmetal Bench1	Min/Avg/ Max	15,28/23,34/ 59,06	16,93/27,26/ 61,02	15,07/22,70/ 59,17	16,49/26,41/ 62,07	19,69/36,32/ 63,98
Q3	Fastest/HQ 1600	421,9/234,0	420,1/134,5	420,2/214,7	420,1/123,2	364,6/250,1

Zestaw testowy: [illegible]

HIS Excalibur Radeon 9800XT

Cena: 2599 zł

Producent: HIS
Dystrybutor: Pronox Tehnology SA, ul. Paderewskiego 32c, 40-282 Katowice, tel. (032) 207 56 00, www.pronox.com.pl

Podobne:
HIS Radeon 9800 Pro DDR #12/2003

⊕ na razie najszybsza karta z tych testowanych w CDA
⊕ bogaty pakiet oprogramowania
⊖ jak zawsze - cena

POWER 9
ECO 5

www.hightech.com.hk

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

iiyamońska moc obrazu

ProLite C480T
19", panel MVA
jasność 430 cd/m², kontrast 600:1
kąty widzialności: H:170°, V:170°
rozdz. 1280 x 1024 / 75 Hz
czas reakcji 16 msec.
Tuner TV, Euro Av, Chinch, pilot, PiP
głośniki 2 x 5 W high quality stereo

Monitor LCD rekomendowany przez CYFRA+ *

LM704UT | Vision Master Pro 1413
17", idealnie płaski kineskop Diamondtron M²
system OPQ** i highbrightness***, TCO 99
maskownica pasmowa 0,25 mm
rozdz. rekom. 1024 x 768 / 85 Hz

iiyama

* Teraz CYFRA+ w superpromocyjnej cenie. Sprawdź: 0 801 801 333
** OPQ - Optymalna Jakość Obrazu
*** highbrightness - system umożliwiający podniesienie jasności wyświetlanego obrazu z 100 cd/m² na 420 cd/m². Idealny do gier, DVD, DivX !!!

GDZIE I ZA ILE zadzwoń

www.iiyama.pl | Bezpłatna infolinia: 0 800 IIYAMA (44 92 62)

monitor | zastępczy na czas naprawy

3 lata gwarancji door | to | door

Dane techniczne:

Certyfikat THX: jest

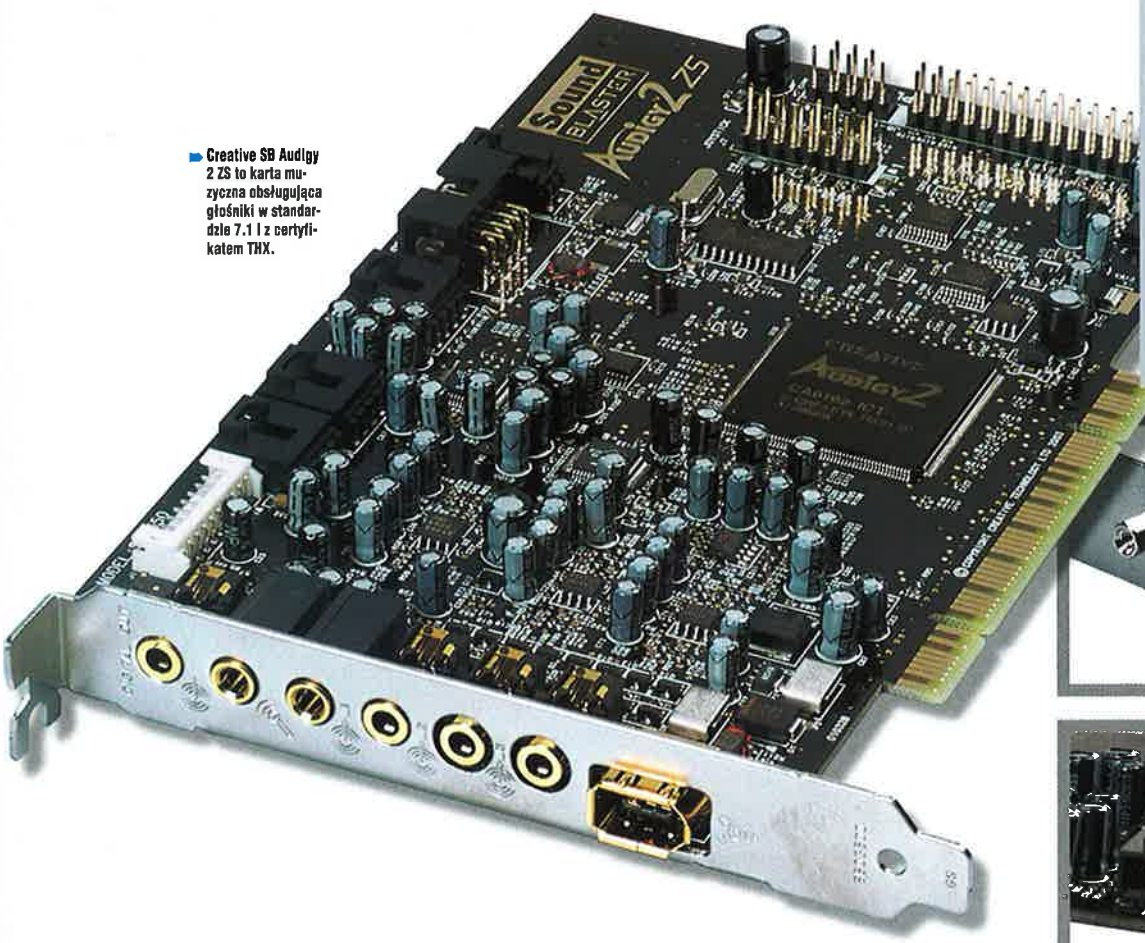
Obsługiwane formaty: stereo, 2.1, 4, 4.1, 5.1, 6.1, 7.1

Złącza: wyjścia liniowe (Przód/Poboczne/Tył/Środek/Subwoofer), cyfrowe wyjście 5.1 (6-kanałowe wyjście SPDIF dla cyfrowych zestawów głośnikowych Creative), wejście liniowe, wejście mikrofonowe, port FireWire (IEEE 1394), wejście Telephone Answering Device, analogowe i cyfrowe wejście CD Audio, port joysticka/MIDI (na dołączanym przewodzie z zaślepką)

Stosunek sygnału do szumu: do 108 dB

Sterowniki pod: Windows® 98SE, 2000 SP2, Me i XP, ASIO 2.0

Programy: instrukcja obsługi na płycie CD-ROM – wielojęzyczna, poradnik „Szybki start" – wielojęzyczny, pakiet oprogramowania Creative Software Pack, banki próbek i programów samplera SoundFont, pakiet oprogramowania Creative Applications CD, Tom Clancy's Rainbow Six: Raven Shield, Lara Croft Tomb Raider: The Angel Of Darkness



Creative SB Audigy 2 ZS to karta muzyczna obsługująca głośniki w standardzie 7.1 i z certyfikatem THX.

6 głośników to podobno za mało...

Creative SB Audigy 2 ZS

■ **Mike-L**

Do niedawna najlepszym systemem dźwięku w zaciszu domu był Dolby Digital, z 6 głośnikami (5.1). Potem jednak zaczęto dodawać następne. Wynika z tego, że niedługo niemal w każdym miejscu pokoju, w którym będą odtwarzane filmy, trzeba będzie zainstalować głośnik.

Creative SB Audigy 2 ZS to karta przeznaczona dla miłośników niemal idealnego dźwięku. Producent przy jej budowie zastosował wszelkie dostępne środki, aby w efekcie można było uzyskać jak najbardziej czystszy dźwięk przestrzenny za całkiem przystępne pieniądze.

Konstrukcja ta może się pochwalić certyfikatem laboratoriów THX, co oznacza, że odstęp syganłu od szumu jest tu bardzo duży, a w przypadku modelu ZS wynosi aż 108 db. Do karty bez jakiegokolwiek problemu można podłączać słuchawki, głośniki stereofoniczne, kwadrofoniczne, 5.1, 6.1 oraz zgodne ze standardem Dolby Digitel EX i DTS-ES - 7.1. W tym ostatnim standardzie - prócz głośników przednich, tylnych, centralnego i niskotonowego, dochodzą także dwie kolumny boczne. Ma to skutkować bardziej pełnym zobrazowanim dźwięku w przestrzeni wokół słuchacza podczas oglądania filmów czy słuchania muzyki z DVD. Melomani docenią możliwość odtwarzania dźwięku DVD Audio, charakteryzującego się następującymi parametrami: 24-bity/192 kHz. Tu, bez problemów odtworzymy stereofoniczny dźwięk na wszystkich ośmiu kanałach, a to dzięki nowej wersji technologii CMSS 3D. Osoby parające się obróbką dźwięków docenią próbkowanie na poziomie 24 bitów przy 96 kHz i opóźnieniem do 2 ms (sterowiniki ASIO 2).

Kartę wyposażono w komplet złączy pozwalający na podłączenie wielu dodatkowych akcesoriów. Wśród gniazd znajdują się, takie jak wyjścia liniowe (Przód/Poboczne/Tył/Środek /Subwoofer), wyjście cyfrowe 5.1 (6-kanałowe wyjście SPDIF dla cyfrowych zestawów głośnikowych Creative), wejście mikrofonowe, port FireWire (IEEE 1394), wejście Telephone Answering Device, analogowe i cyfrowe wejścia CD Audio, port joysticka/MIDI (na dołączanym przewodzie z zaślepką).

Oczywiście aby skorzystać z dobrodziejstw oferowanych przez Creative SB Audigy 2 ZS, należy podłączyć doń zestaw głośnikowy z membranami wysokiej jakości. Producent zaleca wytwarzane we własnych zakładach zestawy kolumn 7.1, jeśli jednak dysponujemy już kompletem głośników, nie ma potrzeby go zmieniać, trzeba wziąć tylko pod uwagę sposób wyprowadzenia sygnałów z karty.

Najwięcej kłopotów stworzy tu zapewne właściwe rozstawienie głośników w pomieszczeniu, dlatego też - jeśli nie mamy możliwości zrobienia tego w sposób zalecany przez inżynierów, należy niezwłocznie skalibrować kolumny i kartę za pomocą dołączonego oprogramowania. Zapewniam, że dzięki temu odbiór dźwięku z filmów czy gier stanie się dużo lepszy.

Kartę tę można polecić wszystkim tym, którzy kupują nowy komputer i audio na nowoczesnych płytach głównych ich nie zadowala, lub tym, którzy pragną wymienić starą kartę nieobsługującą dźwięku 5.1 na nowocześniejszą.

Creative SB Audigy 2 ZS

Cena: 610 zł

Producent: Creative
Dystrybutor: Creative Labs Ltd., ul. Bzowa 21, 02-708 Warszawa, tel. (022) 853 02 66, www.creative.pl

Podobne:
Creative Audigy Platinum EX #5/2003

⊕ wysokie parametry użytkowe
⊕ bogaty pakiet oprogramowania i rozbudowane sterowniki
⊖ trudności z podłączeniem głośników 7.1, z czterema wtyczkami stereo miniJack

POWER 7
ECO 6

www.creative.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu skladu tekstu.

Dane techniczne:

Nazwa: PC Mak
Rodzaj zasilania pilota: dwie baterie alkaliczne typu AAA/LR03 1,5V
Zasięg działania: do 15 m
Typowy czas działania pilota: do 2 lat łącznie 100 sekund pracy na dobę
Zakres temperatury pracy: od 0 do 35 stopni C
Wymiary zewnętrzne: 180 x 50 x 27 mm
Odbiornik podłączamy do: gniazda USB lub portu COM
Pobór prądu USB: 20 mA
Pobór prądu COM: 3 mA
Inne: dokładna polska instrukcja, polski interfejs programu

CD-ACTION

Za ergonomię wykonania i duże możliwości

PC Mak to świetne rozwiązanie dla wygodnickich, którzy chcą słuchać muzyki lub oglądać filmy bez konieczności podchodzenia do komputera.

Pilot do PC-ta!

PC Mak

techNICK

Jeśli używacie komputera do odtwarzania muzyki lub filmów na ekranie monitora lub TV, czy nie myśleliście o tym, jakby tu wygodniej sterować aplikacjami, nie ruszając się z fotela lub łóżka? Bezprzewodowa mysz to jedno z rozwiązań w tym przypadku, ale czy zasięg najczęściej do 3 m wystarczy?

W Internecie często pojawiają się oferty urządzeń, które pozwalają na sterowanie PC-tem za pomocą pilotów od telewizora, wideo czy wieży. Niestety programy do ich obsługi pozostawiają wiele do życzenia.

Firma Elmak zaproponowała zestaw PC Mak, który składa się z pilota na podczerwień i odbiornika podłączanego poprzez port USB lub COM. Przebiegiem współpracy pilota z komputerem zawiaduje polska aplikacja, do której dołączono "obłożenia" klawiszy pilota współpracujące z najbardziej znanymi (w tym polskimi) programami. Między innymi bez problemu możemy sterować Winampami w różnych wersjach, All Playerem, Koala Playerem, PowerDVD, WinDVD, IrfanView i wieloma innymi. Klawiszom możemy ponadto przyporządkować poszczególne funkcje samodzielnie, do czego służy przejrzysta zakładka konfiguracji. Określamy zatem funkcję klawisza, wybierając opcje z listy, definiujemy ją sami lub określamy pole, na którym zwykle klikamy myszą (wygodne, gdy opcji nie ma na liście).

Jeśli wygodę użytkowania podeprzemy zasięgiem do 15 metrów i dość estetycznym wykonaniem zestawu, otrzymujemy produkt niemal idealny. Niemal, gdyż zawsze znajdzie sie aplikacja, do której samemu trzeba będzie dodać obłożenie klawiszy, no i nie każdego będzie stać na kupno pilota.

PC Mak jest konstrukcją bardzo dobrą i świetnie spełnia powierzone jej zadanie. Jako że na rynku nie ma zbyt wielu podobnych rozwiązań - głównie są to odbiorniki podczerwieni z możliwością używania standardowych pilotów, choć z mało intuicyjnymi aplikacjami, przyznane wyróżnienie CDA jak najbardziej należy się właśnie tej konstrukcji.

PC Mak

Cena: 139,90 zł
Dostarczył: Elmak,
ul. Hanasiewicza 1,
435-103 Rzeszów, tel. (017) 854 98 14

Podobne:
brak

⊕ bardzo duży zasięg
⊕ doskonale przemyślany program obsługi, wraz z bazą wielu ustawień do popularnych aplikacji
⊖ mógłby być tańszy

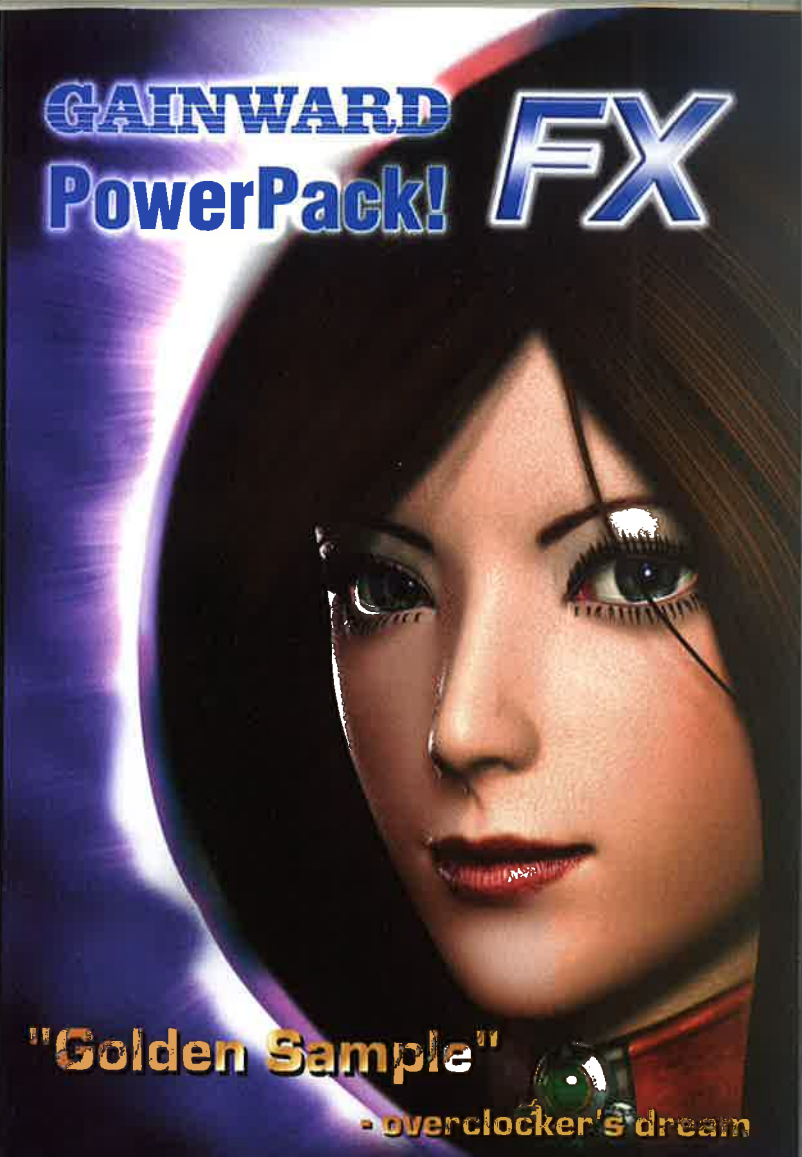
POWER 9
ECO 7

www.pcmak.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Siedź w fotelu i przełączaj!

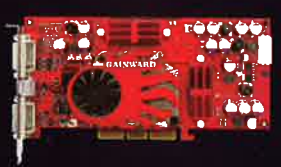
GAINWARD PowerPack! FX



"Golden Sample" - overclocker's dream

Ultra/1800 XP "Golden Sample"
procesor: GeForce FX 5950 Ultra
pamięć: 256 MB / 2,0 ns / 256 bit
taktowanie procesora: **500 MHz**
taktowanie pamięci: **1000 MHz**

Ultra/1600 XP "Golden Sample"
procesor: GeForce FX 5900 Ultra
pamięć: 256 MB / 2,2 ns / 256 bit
taktowanie procesora: **470 MHz**
taktowanie pamięci: **890 MHz**



Ultra/960 TV-DVI-DVI "Golden Sample"
procesor: GeForce FX 5700 Ultra
pamięć: 128 MB DDR II / 2,2 ns
taktowanie procesora: **500 MHz**
taktowanie pamięci: **950 MHz**

CHROME

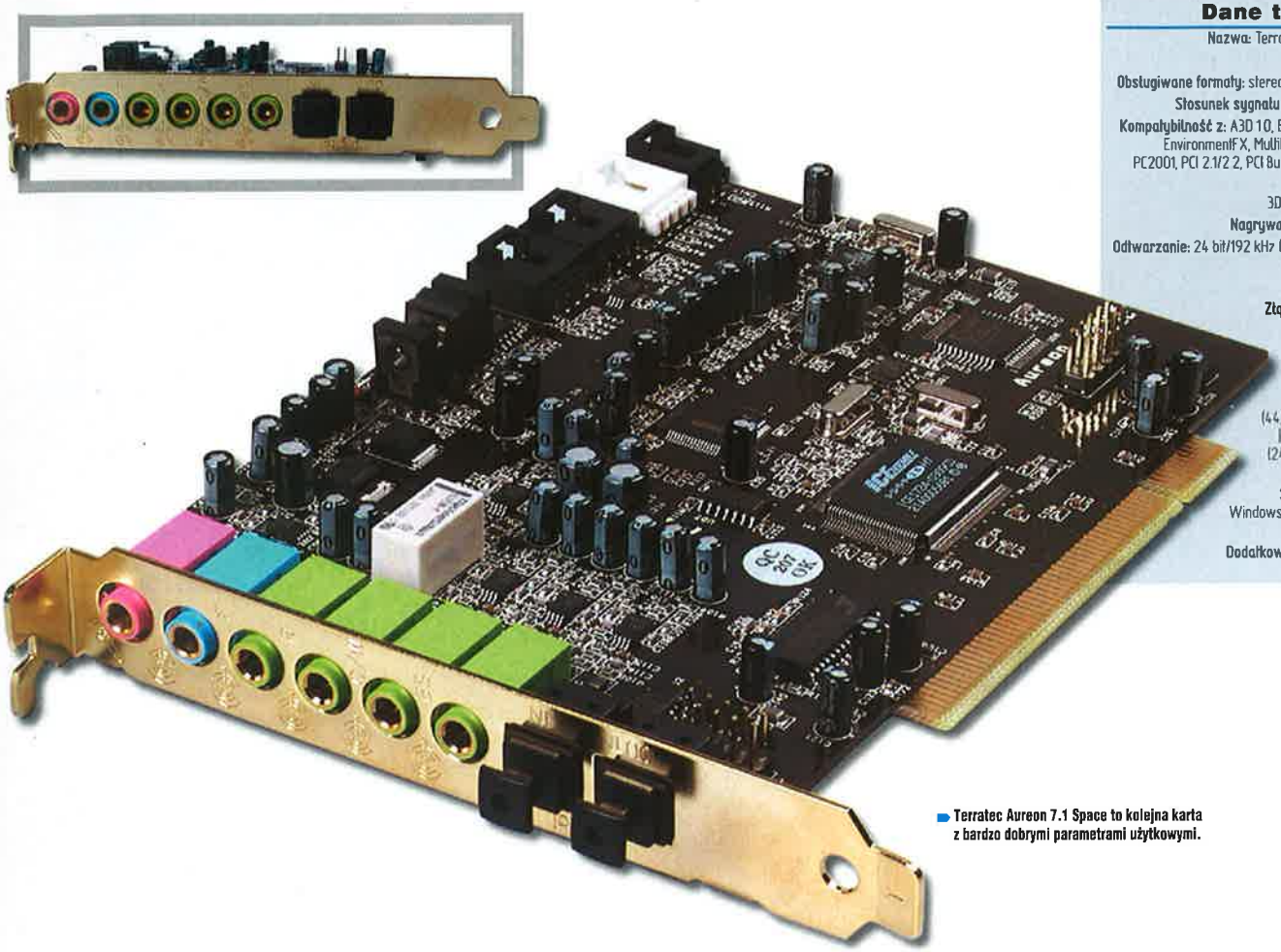
Do każdej z powyższych kart dołączono między innymi **pełną wersję gry Chrome PL !**

GAINWARD, od 1984 roku w branży komputerowej, należy do ścisłej czołówki światowych gigantów rynku kart graficznych. Jest największym na Tajwanie producentem tych urządzeń. GAINWARD przoduje w tworzeniu najbardziej nowatorskich, super wydajnych rozwiązań, kładąc szczególny nacisk na najwyższą jakość swoich układów. Na całym świecie produkty GAINWARD objęte są 3-letnią gwarancją.

GAINWARD
Po prostu szybszy...

MULTIMEDIA VISION
02-295 Warszawa, Emaliowa 28

tel. (022) 338 9000
www.gainward.pl



Dane techniczne:

Nazwa: Terratec Aureon 7.1 Space
Certyfikat THX:
Obsługiwane formaty: stereo, 2.1, 4, 4.1, 5.1, 6.1, 7.1
Stosunek sygnału do szumu: do 100 dB
Kompatybilność z: A3D 1.0, EAX 1.0/2.0, MacroFX, EnvironmentFX, MultiDrive, ZoomFX, I3DL2, PC2001, PCI 2.1/2.2, PCI Bus Power Management Specification 1.0
3D, A3D, EAX, Sensaura
Nagrywanie: do 24 bit/96 kHz
Odtwarzanie: 24 bit/192 kHz (8 kanałów tylko przy Windows XP)
Duplex: full duplex
Złącza: cyfrowe wyjście optyczne (44,1 kHz/48 kHz/96 kHz/192 kHz (TOS link)), cyfrowe wejście optyczne (44,1 kHz/48 kHz/96 kHz (TOS link)), 4* minijack (24 bit/96 kHz), minijack mikrofonowy
Systemy operacyjne: Windows 98 SE/Me, Windows 2000/XP
Dodatkowe: przewód optyczny

Terratec Aureon 7.1 Space to kolejna karta z bardzo dobrymi parametrami użytkowymi.

Aura przestrzeni dźwiękowej roztacza się dokoła...

Terratec Aureon 7.1 Space

techNICK

Jakiś czas temu znana chyba wszystkim firma VIA zaanonsowała stworzony w kooperacji z ICEnsemble układ scalony nazwany Envy-24HT. Jest to ni mniej, ni więcej tylko dźwiękowy „akcelerator".

Inżynierom chodziło o stworzenie taniego procesora dźwięku, którego parametry zadowolą nie tylko audiofilów czy graczy, ale także osoby parające się muzyką niemal zawodowo... Podstawową zaletą tego systemu jest możliwość jednoczesnej obróbki do ośmiu kanałów dźwiękowych w trybie 192 kHz przy 24 bitach. Oznacza to, że karty zbudowane z wykorzystaniem Envy są w stanie generować przestrzeń muzyczną 7.1, a zatem z dwoma głośnikami z przodu, dwoma z tyłu, dwoma bocznymi oraz centralnym i subwooferem.

Terratec Aureon 7.1 Space jest jedną z kilku kart, jakie wykorzystują wspomnianą kość.

Urządzenie bez problemu współpracuje z DirectSound i dodatkowo jest zgodne z systemami EAX (Creative), A3D oraz Sensaura.

Sensaura to system stworzony przez firmę o takiej samej nazwie, zawierający komponenty, takie jak Sensaura 3D (system pozwala na symulację przestrzeni jedynie na dwóch głośnikach), MultiDrive (pozycjonowanie dźwięku horyzontalnie i wertykalnie na 4 lub więcej głośnikach), MacroFX (dźwięk 3D na głośnikach umieszczonych blisko słuchacza), DigitalEar (symulacja dźwięku 3D na słuchawkach), ZoomFX (Dolby Digital 5.1 na słuchawkach). Wszystkie te technologie oparte są na przetwarzaniu specjalnie opracowanych wzorów matematycznych. Podczas ich tworzenia wykorzystano setki godzin badania wpływu na dźwięk czynników, takich jak wielkość membran głośnikowych, ich pozycja względem słuchacza, wielkość głowy słuchacza, wielkość i kształt ludzkich uszu, a także percepcja dźwięków przez ludzki mózg.

Bardzo przejrzyste i niemal intuicyjne są tu programy obsługujące funkcje karty. Bez problemów wybierzemy interesujące nas opcje dotyczące ustawień dźwięku, a także skonfigurujemy głośniki. Oczywiście nie zabrakło wyboru języka, w jakim pojawiać się będą opisy menu oraz pomocy (jest tam również j. polski).

Dźwięki i muzyka generowane przez Terratec Aureon 7.1 Space nie pozostawiają wiele do życzenia. Doskonale sprawuje się także oprogramowanie i sterowniki, dzięki którym bezkolizyjnie obsługiwane są systemy EAX oraz A3D. Dema oraz gry pozwalające wykorzystać te technologie też działają bez zarzutu.

Minusem jest tu zapewne fakt, że dźwięk 7.1 wykorzystamy jedynie w najnowszych lub specjalnych edycjach filmów DVD. Gry jak dotychczas obsługują co najwyżej dźwięk 5.1 lub 4.1. Kupowanie na zapas urządzeń nie zawsze jest potrzebne czy rozsądne.

Terratec Aureon 7.1 Space to bardzo dobra karta muzyczna, którą wykorzystają nie tylko gracze, lecz przede wszystkim miłośnicy DVD (7.1) oraz pasjonaci samplowania i obróbki dźwięku (96 KHz/24-bit). Karta jest doskonałą alternatywą dla rozwiązań sprzętowych proponowanych przez Creative (Audigy/Audigy 2 ZS).

Terratec Aureon 7.1 Space

Cena: 469 zł

Producent: Action Sp. z o.o.
ul. Jana Kazimierza 46/54
01-248 Warszawa tel. (0 22) 332 16 00
www.action.pl

Podobne:
Creative Audigy Platinum EX #5/2003

⊕ zgodność z systemami A3D, EAX, Sensaura
⊕ samplowanie 24 bit/96 kHz
⊖ brak cyfrowego wyjścia elektrycznego

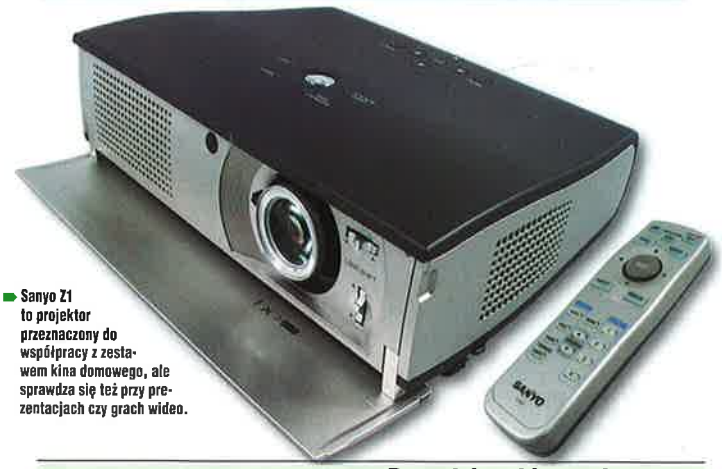
POWER 7
ECO 7

www.terratec.com.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Dane techniczne:

Nazwa: Sanyo Z1
Jasność: 800 ANSI lumenów
Rozdzielczość: W-SVGA (16:9)
Kontrast: 800:1
Waga: 3,4 kg
Technologia: LCD 3 x 0,7"
Zoom/Focus: ręczny
Typ obiektywu: szerokokątny
Parametry obiektywu: F2,03-2,34, f=21,2-25,4
Odległość projekcji: 1-6 m
Przekątna obrazu: 0,75-5 m
Wejścia komputerowe: VGA
Wejścia wideo: Composite, Component, S-Video
Odświeżanie poziome: 15-80 kHz
Odświeżanie pionowe: 50-100 Hz
Typ lampy: 130 W (UHP)
Żywotność lampy: 3000 h
Głośność: 28 dB
Tryb ekonomiczny: tak
Pobór mocy: 210 W
Wyposażenie: pilot z podświetlanymi przyciskami, przewód wideo (3 m), kabel zasilający
Funkcje specjalne: No-Show (wyświetla czarny obraz), stop klatka, zamykana klapa przednia automatycznie wyłącza projektor



Sanyo Z1 to projektor przeznaczony do współpracy z zestawem kina domowego, ale sprawdza się też przy prezentacjach czy grach wideo.

Prawdziwe kino... domowe!

Sanyo Z1

MAXio

Niemal każdy z użytkowników komputera z pewnością oglądał na monitorze film lub grał. Niektórzy pokusili się też pewnie o podłączenie karty graficznej do telewizora i na nim oglądali filmy DVD czy w innych formatach. Mimo wszystko, nawet w przypadku dobrych głośników 5.1 - doznania nie przypominały tych uzyskiwanych w kinie.

Sanyo Z1 to projektor przewidziany jako element kina domowego. Dzięki niemu na ścianie, lub specjalnym ekranie, uzyskamy obraz z przekątną do 200 cali! Tego nie zapewni żaden telewizor w cenie poniżej 10 000 zł. Cena szokuje - to prawda, lecz otrzymujemy urządzenie, które nie musi być ustawione dokładnie przed ekranem, bowiem dzięki specjalnemu systemowi obraz rzutowany z boku nie będzie zniekształcony trapezowo. Dodatkowo można tu poprawić wyświetlane kolory, mianowicie sprawić, by ludzka skóra wyglądała naturalnie (Auto Fleshtone), a inne obrazy nie wykazywały przewagi kolorów szarych (Auto Grayscale). Dodatkowym atutem urządzenia jest mnogość złączy, poprzez które dostarczamy sygnał wideo (D-Sub, S-Video, RGB, Composite). Dla fanów kina ważnym czynnikiem może się także okazać dość cicha praca wentylatora chłodzącego lampę, czyli najważniejszego elementu zestawu. Jako że ma ona określoną maksymalną liczbę godzin pracy, wewnętrzny licznik urządzenia powiadomi nas, gdy trzeba będzie ją wymienić. Nie jest to niestety tanie - dlatego projektor nie nadaje się do codziennych kilkugodzinnych sesji oglądania „wszystkiego jak leci".

Granie w Colina lub FPP na ekranie o przekątnej ponad 4 metrów robi naprawdę niesamowite wrażenie.

Sanyo Z1 to bardzo dobre urządzenie, wykazujące wiele cech konstrukcji znacznie droższych. Zatem jeśli ktoś stanie przed decyzją kupna telewizora (drugiego) za około 10 000 złotych, lepiej niech się zastanowi nad tego typu projektorem.

Sanyo Z1

Cena: 9999 zł
Dostarczył: ACCO, Łazy, ul. Kwiatowa 19, 05-552 Wólka Kosowska, tel. (022) 737 73 00, www.acco.pl

Podobne:
brak

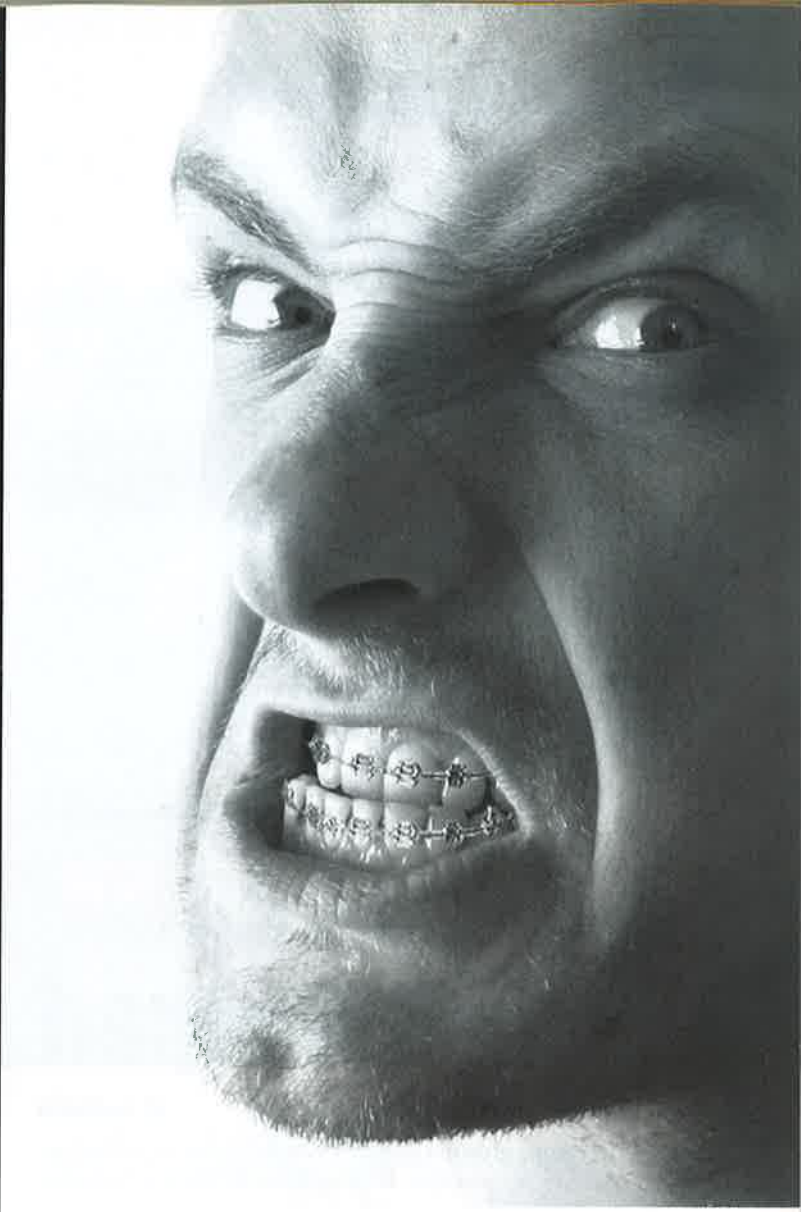
⊕ świetny obraz i duże możliwości jego regulacji
⊕ prosta obsługa
⊖ cena

POWER 8
ECO 3

www.rzutnik.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Pokaz filmów dla rodziny i znajomych!



to ważne, jaki masz aparat

PHOTON
41ZOOM-3 COMBO
4 megapiksele, 3x zoom optyczny, 2x zoom cyfrowy

Aparaty cyfrowe z linii PHOTON zdobyły wiele prestiżowych wyróżnień, m.in."Komputer Świat JAKOŚĆ", "Wybór Redakcji" PC World Komputer oraz Rekomendację CD Action.

PROMOCJA:
1190 zł z VAT!

Autoryzowany wyłączny dystrybutor na terenie Polski: MULTIMEDIA VISION tel.(022) 338 9000 www.pentagram.pl

PENTAGRAM
THE PERFECT SIMPLICITY

Dane techniczne:

Podłączenie: USB
Force Feedback: brak
Sterowanie: 8-kierunkowy krzyżak, 2 manipulatory analogowe
Przyciski: 12
Dodatkowe: płytka z oprogramowaniem

Logitech Dual Action Gamepad to niezbyt drogi, choć ergonomiczny i funkcjonalny pad do PeCeta.

Unifikacja?

Logitech Dual Action Gamepad

techNICK

Do konsoli używamy głównie padów. Czasem zdarzy się podłączyć kierownicę, matę czy pistolet. W przypadku PC-tów korzystamy głównie z klawiatury oraz myszy. Pady, kierownice i joysticki nie są zbyt popularne, choć to się zmienia.

Logitech Dual Action Gamepad to gamepad, który konstrukcją do złudzenia przypomina manipulatory stosowane w konsolach Sony. Różni się on jedynie detalami oraz kolorem, no i tym, że przewidziano go do współpracy z komputerem klasy PC.

12 przycisków - z tego dwa znajdują się w analogowych manetkach, zaś cztery kolejne obsłużymy kciukiem, następne cztery palcami wskazującymi oraz środkowymi. Jeszcze dwa umieszczono w środkowej części pada. Przy czym tym ostatnim przypisać raczej należy funkcje mniej użyteczne, a to dlatego, że dostęp do nich nie jest najłatwiejszy.

Obudowa jest tu ergonomiczna i nie powoduje szybkiego zmęczenia się dłoni. Doskonale też sprawdza się chropowate gumowe pokrycie grzybków manetek analogowych. Mankamentem tego urządzenia może się jedynie okazać cyfrowy krzyżak - jego kształt uniemożliwia precyzyjne, intuicyjne określenie kierunków. Podczas zaciętej rozgrywki i po zmianie manipulatora analogowego na d-pad może to być uciążliwe.

Dość długi i elastyczny przewód zakończony jest tutaj wtyczką USB, poprzez którą podłączamy pad do komputera. Ogólnie trzeba przyznać, że Logitech dołożył wszelkich starań i stworzył urządzenie niezbyt drogie, a przy tym ergonomiczne i funkcjonalne. Co prawda, pomysł na kształt konstrukcji zaczerpnięto z tego do PSX-ów, jednak czy wzorowanie się na dobrych rozwiązaniach jest czymś złym?

Jeśli będziecie potrzebowali w miarę dobrze wykonanego i ergonomicznego pada, pomyślcie o jednej z tańszych konstrukcji Logitecha - urządzeniu Dual Action Gamepad.

Logitech Dual Action Gamepad

Cena: 99 zł
Producent: Logitech
Dystrybutor: Megabajt Sp. z o.o., ul. Rydygiera 8 bud 6a 01-793 Warszawa, tel. (022) 633 11 99, www.megabajt.com.pl

Podobne:
Saitek P220 Digital Pad i P3000 Wireless #7/2003

⊕ niemal bliźniak kontrolera z PSX-a
⊕ świetne - chropowate i gumowe, pokrycie grzybków manetek analogowych
⊖ krzyżak nie pozwala na jego intuicyjne użytkowanie

POWER 6
ECO 6

www.logitech.com

Dane techniczne:

Dla procesorów: Intel P3, Celeron Socket 370, AMD Duron/T-Bird, Athlon XP 3200+
Wymiary: 70 x 70 x 25 mm
Pobór prądu: 1,2-2,88 W
Prędkość obrotowa: 1800-4200 RPM
Przepływ powietrza: 18,03-42,08 CFM
Głośność: 20-36 dBA
Łożysko: kulkowe
Radiator: polerowana miedź
Regulacja obrotów: potencjometr na zaślepce
Dodatkowe: pasta termoprzewodząca

Titan TTC-Cu9TB/SC to godny następca poprzednika - cichy, wydajny i niezbyt drogi.

Blok miedzi z wentylatorem

Titan TTC-Cu9TB/SC

MAXio

Do wykonania jakichkolwiek operacji w komputerze potrzebna jest energia... Szybkie procesory zawierają masę tranzystorów, a im więcej elementów umieszczono w układzie scalonym, tym więcej ciepła będzie on wydzielał.

Titan TTC-CugTB/SC powinien poradzić sobie z najszybszymi procesorami AMD. Jego radiator wykonano z polerowanej miedzi, a rozpraszaniem energii cieplnej z metalowych blaszek zajmuje się wydajny i niezbyt głośny wentylator. Zestaw ten przymocowuje się do podstawki procesora za pomocą specjalnej blaszki zahaczanej o trzy ząbki z każdej strony. W poprzednich modelach Titana były tylko 2 otwory (po jednym z każdej strony). Kolejną innowacją jest zaślepka-śledź, z zamontowanym potencjometrem oraz przewodami łączącymi zasilanie z płyty z wentylatorem na radiatorze. Dzięki temu dodatkowi możemy w płynny sposób regulować prędkość obrotową wiatraczka, co ma niebagatelne znaczenie, w przypadku gdy chcemy, by komputer pracował cicho. Z ustawieniem regulatora w pozycji środkowej szumu powietrza niemal nie słychać, a na pewno gubi się on w innych odgłosach komputera (HDD, CD-ROM, zasilacz).

W zestawie znajdziemy także tubkę -strzykawkę srebrnej pasty termoprzewodzącej, która wydatnie poprawia przewodnictwo cieplne pomiędzy rdzeniem procesora a radiatorem. Po zamianie mojego kombinowanego zestawu chłodzącego (podstawa to poprzednia wersja miedzianego Titana + duży, wolnoobrotowy wiatraczek) na TTC-CugTB/SC test wypadł zdecydowanie na korzyść nowej konstrukcji. Podobne parametry chłodzenia jak w przypadku wcześniejszego Titana uzyskałem teraz przy bezgłośnej pracy wentylatora, a po rozkręceniu wiatraka do maksimum obrotów temperatura podkręconego Athlona wynosiła 3 stopnie mniej niż z poprzednim zestawem chłodzącym.

Pomyślcie o Titanie TTC-CugTB/SC, bowiem za kwotę niewiele przekraczającą 60 zł otrzymujemy całkiem przyzwoitą konstrukcję.

Titan TTC-Cu9TB/SC

Cena: 99 zł
Producent: Titan
Dystrybutor: Action Sp. z o.o., ul. Jana Kazimierza 46/54 01-248 Warszawa, tel. (022) 332 16 00, www.action.pl

Podobne:
Thermaltake Volcano 11 – Xaser Edition, G4-VGA CoolMod #6/2003

⊕ duży, polerowany, miedziany radiator
⊕ wentylator o regulowanych obrotach
⊖ mały otwór na śrubokręt (niewielkie problemy z instalacją w niektórych zestawach)

POWER 8
ECO 8

www.titan-cd.com

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Podobieństwa i różnice...

Dane techniczne:

Rozdzielczość: 320 x 200 punktów
Format: MPEG4 (20 klatek/s)
Nośnik: 16 MB wbudowane, karty SD (32 MB w zestawie)
Kadrowanie: wyświetlacz LCD 1,5 cala
Programy: Roxio Video Wave Movie Creator, Logitech Pocket Video 8
Dodatkowe: przewody Audio-Video, USB, sznurek na rękę

Logitech Pocket Video 750 to cyfrowa kamera amatorska, zapisująca dane na kartach SD.

Kamera do kieszeni i na wycieczkę...

Logitech Pocket Video 750

techNICK

Aparaty cyfrowe często wyposażane są w funkcję zapisywania sekwencji wideo. Dlaczego zatem nie zrobić urządzenia, którego podstawową funkcją byłoby zapisywanie filmów?

Logitech Pocket Video 750 jest wynikiem przetransponowania tej myśli na rzeczywistość. Całość przypomina trochę pojemnik z płynem do mycia szyb (w atomizerze), choć bez górnej części i "cyngla". Po wzięciu urządzenia do ręki większość przycisków znajduje się tu pod kciukiem oraz niedaleko palca wskazującego. Z lewej strony przewidziano miejsce na odchylany i obracany panel z wyświetlaczem, dzięki czemu możemy go ustawić pod korzystnym dla nas kątem. Służy on m.in. do kadrowania, ale także do ustawiania opcji kamery oraz do przeglądania danych zgromadzonych w jej pamięci.

Sekwencje zapisywane są w tym przypadku na kartach Secure Digital z pojemnością do 512 MB - w zestawie otrzymujemy tego typu nośnik z pojemnością 32 MB (16 MB wbudowano w kamerę), co wystarczy do zapisania 10 minut filmu wysokiej jakości, czyli z 320 x 200 punktami przy 20 klatkach na sekundę. Przy niższej rozdzielczości czas ten wydłuża się do 20 minut.

Jakość filmów pozostawia tu nieco do życzenia, bowiem 20 klatek/s sprawia, że obraz wydaje się troszkę „pływać", a to jest dość nienaturalne. W warunkach niezbyt dobrego oświetlenia obraz bywa nieostry i „traci" właściwe kolory.

Logitech Pocket Video 750 jest całkiem ciekawym urządzeniem dla początkującego filmowca amatora - jest ono poręczne i proste w obsłudze, lecz raczej nie przyda się do ambitniejszych zastosowań. Niska rozdzielczość i niewielka ilość klatek na sekundę podczas zapisu nie zadowolą wymagającego użytkownika. Poza tym cena modelu może zniechęcić niejedną osobę.

Logitech Pocket Video 750

Cena: 1250 zł

Producent: Logitech
Dystrybutor: Megabajt Sp. z o.o., ul. Rydygiera 8 bud 6a, 01-793 Warszawa, tel. (022) 633-11-99

Podobne:
brak

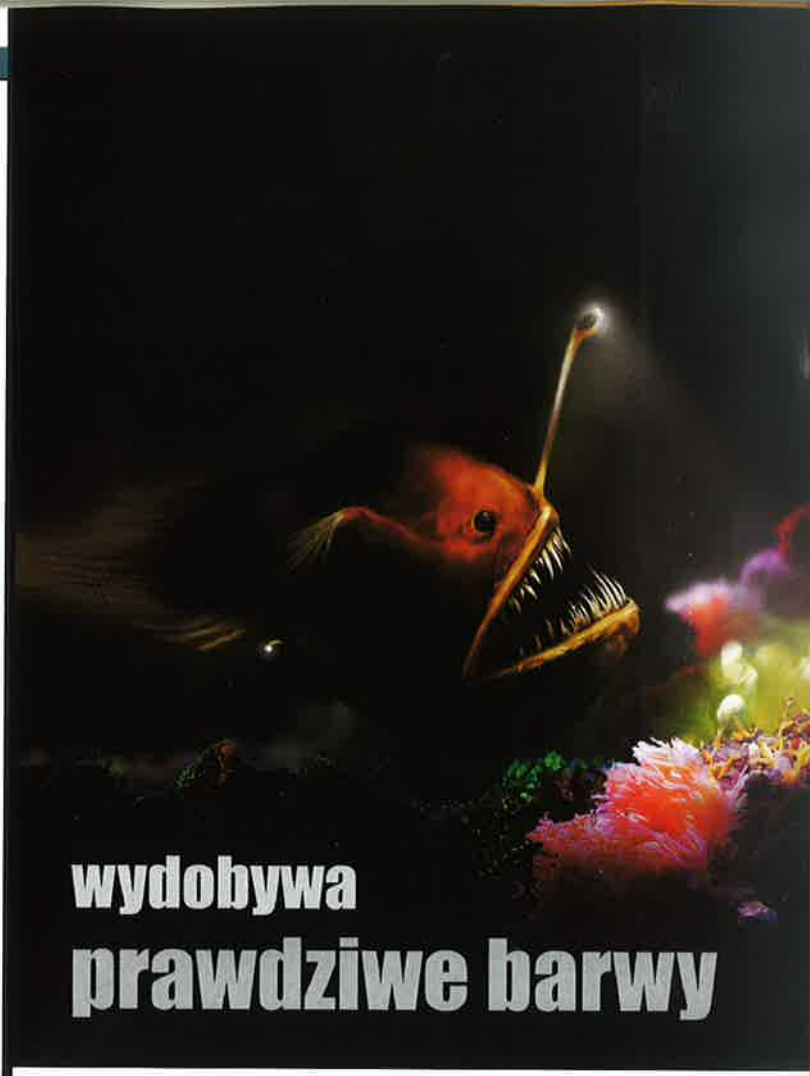
⊕ obrotowy kolorowy wyświetlacz
⊕ łatwo opanować funkcje kamery
⊖ cena

POWER 5
ECO 3

www.megabajt.com.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Małe, ale czy cieszy?



najnowszy model z serii OpticSlim

Plustek OpticSlim 2400

Plustek OpticSlim 2400

Skanery z serii OpticSlim wyposażono w nowatorski układ optyczny ACIS (*Advanced Contact Image Sensor*) Plustka. Umożliwia on uzyskanie wiernych barw skanowanego obrazu, prawidłowego bilansu szarości oraz znakomitej ostrości obrazu.

Model OpticSlim 2400 charakteryzują nowoczesne, a zarazem klasycznie piękne kształty obudowy i jej stonowana kolorystyka. Nowy skaner wspaniale komponuje się z eleganckim otoczeniem w domu, biurze czy banku.

Skaner ma tylko 3,3 cm wysokości (!), pracuje bardzo cicho i nie wymaga zasilacza (zasilany jest z portu USB komputera). Na przednim panelu znajduje się 5 Przycisków Szybkiego Dostępu dla ułatwienia współpracy z komputerem.

rozdzielczość optyczna: 1.200 x 2.400 dpi
rozdzielczość interpolowana 24.000 dpi
podłączenie i zasilanie: USB
układ optyczny: ACIS

GWARANCJA 2 lata

polskie sterowniki, pakiet graficzny CorelDRAW Essentials, program OCR FineReader 5.0 Sprint i 6.0 „Try&Buy" (polska wersja), podręcznik o obrazie cyfrowym, gwarancja 24 miesiące z bezpłatnym serwisem

Plustek
The Ultimate In Office Imaging

Skanery Plustek zostały wybrane Produktem Roku w latach:
1999 - OpticPro 12000P Turbo, 2000 - OpticPro UT12,
2001 - OpticPro UT24, 2002 - OpticPro ST24

PRODUKT ROKU CHIP 2002

Autoryzowany wyłączny dystrybutor na terenie Polski:
MULTIMEDIA VISION tel. (22) 338 9000

www.plustek.pl

Media-Tech Corsair Pro to gamepad z wbudowanymi silniczkami wibracyjnymi oraz dużą liczbą przycisków.

Za bardzo dobry stosunek możliwości do ceny.

Dane techniczne:

Podłączenie: USB
Force Feedback: Vibration Force (Immersion)
Sterowanie: 8-kierunkowy krzyzak, 2 manipulatory analogowe
Przyciski: 12 programowalnych
Dodatkowe: 3 tryby pracy

Wibrujący pad

Dane techniczne:

Dla: prawo i leworęcznych
Podłaczenie: USB
Przełącznik HAT: jest, 8 kierunków
Przyciski: 10 + 2* Shift
Przepustnica: jest
Orczyk: jest
Force Feedback: nie ma
Dodatkowe: regulowane najważniejsze elementy manetki

Saitek Cyborg evo to ergonomiczny joystick, z możliwością regulacji najważniejszych elementów urządzenia.

evo(lucja)?

Media-Tech Corsair Pro

Saitek Cyborg evo

Maciej Lewczuk

MAXio

Wielu nie wyobraża sobie grania w ulubione pozycje klawiaturą czy joystickiem. Niektórzy mają lub mieli konsole, w przypadku których głównym manipulatorem są pady.

Niedawno ukazały się na rynku całkiem nowe konstrukcje padów, których cena i możliwości zachęcają, przynajmniej do ich przetestowania.

Jednym z takich urządzeń jest Media-Tech Corsair Pro, który podłączamy do komputera poprzez port USB. Z całkiem wygodnym kształtem obudowa dobrze leży w dłoniach, choć osoby z długimi palcami mogą odczuwać dyskomfort, gdyż palce malutki i serdeczny nie znajdują należytego podparcia i szybko się męczą.

Przyciski rozmieszczono ergonomicznie, a ich liczba (12) zadowoli niejednego malkontenta. W środku urządzenia zamontowano dwa silniczki wibracyjne, dzięki którym granie nabiera innego wymiaru - namiastkę realizmu. Moc ich pracy można regulować za pomocą oprogramowania, a sterowniki zgodne są z technologią Immersion.

Trzy tryby pracy pozwalają na sterowanie obiektami cyfrowo (krzyżak), analogowo (manipulatory lub przełączanie w tryb CAR (manetki działają tylko w jednej z osi).

Instalacja przebiega tu bezproblemowo, a obłożenie przycisków odpowiednimi funkcjami zależy tylko i wyłącznie od widzimisię użytkownika. Co ważne, pada nie trzeba kalibrować, bowiem urządzenie we współpracy ze sterownikami dokonuje tej czynności samodzielnie.

Jeśli nosicie się z zamiarem zakupu gamepada, polecam Media-Tech Corsair Pro. Warto go wziąć pod uwagę, zważywszy na fakt, że za kwotę niższą od 70 złotych otrzymujemy manipulator z dużą liczbą przycisków, wibracją oraz precyzyjnie działającymi manetkami sterowniczymi.

Media-Tech Corsair Pro

Cena: 69,90 zł
Dostarczył: Media-Tech Polska
Brzeziny 13B, 05-074 Halinów
tel. (022) 760 39 99

Podobne:
Saitek P220 Digital Pad i P3000 Wireless #7/2003

⊕ estetyczne wykonanie
⊕ duża liczba przycisków
⊖ przewód mógłby być trochę dłuższy

POWER 7
ECO 9

www.media-tech.com.pl

Saitek Cyborg evo to kolejna konstrukcja, w której zastosowano ciekawe rozwiązania technologiczne. Jest to bardzo dobrze zaprojektowany joystick zarówno dla prawo-, jak i leworęcznych graczy. Ponadto można zmienić to ustawienie poprzez zmianę miejsca montażu podstawki pod dłoń na manetce - bez problemu da się wyregulować także wysokość tej podstawki, co ma niebagatelne znaczenie, jeśli nie gra dorosły - tylko dziecko.

Regulowane jest także pochylenie główki (prawo/lewo) oraz przycisków 2, 3 i 4. Cztery przyciski w podstawie plus dwa klawisze Shift pozwalają na sterowanie sporą liczbą funkcji, a przepustnica z podziałką umożliwia płynną regulację przyspieszenia lub innego parametru. Niestety jest ona zamontowana w miejscu, które nie jest najwygodniejsze - tuż pod przedramieniem. Orczyk wbudowano w manetkę i uruchamia się go, skręcając ją w prawo lub lewo. Przełącznik HAT pozwala na wybór celów lub na przełączanie widoków.

Manetkę pokryto specjalnym rodzajem gumy, która zapobiega ślizganiu się spoconych dłoni, nawet po kilku godzinach zabawy. Podświetlone przyciski oraz niebieska dioda na główce powodują, że wrażenia estetyczne oraz precyzja i ergonomia wykonania stoją tu na bardzo wysokim poziomie.

Podczas kierowania pojazdami latającymi zarówno w symulacjach, jak i typowych grach arcade grało się przyjemnie i bez problemów kontrolowało większość potrzebnych funkcji samolotu czy innego obiektu.

Jeśli szukacie alternatywy dla produktów Logitecha, zachęcam do sięgnięcia po joystick Saitek Cyborg evo.

Saitek Cyborg evo

Cena: 179 zł
Dostarczył: Karuma Polska
ul. Tarcice 9, 80-718 Gdańsk

Podobne:
Joysticki Saitek #8/2003

⊕ regulowane najważniejsze elementy manetki
⊕ ergonomiczne i efektowne wykonanie
⊖ nie najszczęśliwsze umieszczenie przepustnicy

POWER 8
ECO 6

www.saitek.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

tracer®
Nowe modele!
200 W P. M. P. O.
TECHNO
WBUDOWANE RADIO FM
800 W P. M. P. O.
CHORUS
Wyrzuć swoje stare radio!
Zestawy głośnikowe z wbudowanym radiem TRACER cena od 165 PLN*
1500 W P. M. P. O.
THEATRE Home Theatre System
BOLERO
1000 W P. M. P. O.
WBUDOWANE RADIO FM
Teraz głośniki Tracer z wbudowanym radiem FM.
* cena detaliczna brutto systemu głośników TRG-2S-800-AB-3 CHORUS
Autoryzowani dystrybutorzy marki TRACER:
megabajt
incom
www.tracer.com.pl, www.megabajt.com.pl, www.incom.pl

KONTROLERY w wersji eXtreme

Allor

Jak powszechnie wiadomo*, najzwyklejsza klawiatura i myszka wystarczą do wszystkiego. Znaczy się do FPS-ów lepszy byłby optyczny gryzoń z USB i dobrą podkładką, do ścigałek przydałaby się kierownica, do symulatorów - joy, najlepiej zresztą z przepustnicą, zaś do nawalanek...

Sami widzicie, jak to jest. Niby mysz do spółki z klawiaturą w zupełności wystarczają, a jednak wiele gier aż prosi się o coś bardziej wyrafinowanego. Jak to ktoś, kiedyś świetnie napisał o graniu w samochodówki na klawiaturze: „klawiatura nadaje się do jazdy samochodem równie dobrze, co kierownica do grania na pianinie". A samochodówki czy symulatory lotnicze wcale nie są wyjątkami, bo wystarczy przypomnieć sobie choćby problemy z zacinającymi się klawiszami, by nagle idea kupna pada do gier sportowych czy zręcznościowych przestała być ideą fix.

Ponieważ wybór alternatywnych kontrolerów w przypadku pecetów na joyach, padach i kierownicach w zasadzie się kończy (bo jakieś specjalistyczne wersje klawiatur czy futurystyczne myszki za wiele się od normalnych braci/sióstr nie różnią), postanowiliśmy przybliżyć wam kontrolery dostępne dla konsol, nierzadko zresztą obsługiwane przez jedną konkretną grę - kryterium były bowiem zarówno popularność, jak i stopień „dziwności". Bo kto wie – może za jakiś czas zobaczymy je i na PC.

Mata do tańczenia

Całkiem popularny gatunek gier tworzą te muzyczne (jedna z najbardziej popularnych to Dance Dance Revolution), w których zadaniem gracza jest „wybijanie" rytmu. Można w nie - rzecz jasna - grać z pomocą pada - tyle tylko, że ma to niewiele wspólnego z tańcem. Wystarczy jednak podłączyć do konsoli specjalnie do tych gier wymyśloną matę, by zamiast wybijać rytm palcami, zacząć tańczyć, naciskając stopami odpowiednie pola na macie. Tych ostatnich jest przynajmniej osiem, zaś kombinacje, które trzeba na nich „wytańczyć", pokazywane są na ekranie.

Punktacja w tego typu grach zależy od tego, jak dokładnie powtarzamy sekwencje widoczne na ekranie, co przy bardziej zaawansowanych kawałkach wymaga nie tylko sporego poczucia rytmu, ale i niezłej kondycji fizycznej. A choć kursu tańca towarzyskiego takie gry nie zastąpią (i dobrze!), jako sposób na rozruszanie mieszanego towarzystwa nadają się znakomicie! Wystarczy dwie takie maty podłączyć do konsoli - i można rozpoczynać zawody bez obaw, że piękniejsza jego część nie będzie chciała „zagrać na konsoli".

A tak na marginesie, maty można także przyłączyć do PC: wystarczy przejściówka i już można zacząć pląsać - jest zresztą na czym i to nie tylko przy wykorzystaniu emulatora PSX.

Mechy

Będzie w zasadzie o jednej grze, dostępnej na jednej konsoli - i o kontrolerze... a właściwie przede wszystkim o kontrolerze, który się razem z tą grą dostawało. Mowa o Steel Batallion, czyli mechach w wersji dla totalnych maniaków, bo aby móc w nie zagrać, trzeba było wysuplać aż **dwieście dolarów** (przy cenach normalnych gier oscylujących w granicach 50-60 dolarów). Cena zaporowa, ale za to razem z grą dostawało się kontroler właśnie.

I to jaki! Jak zgodnie twierdzili recenzenci, jest to jedyna gra tak realnie oddająca potęgę tych dwunożnych bestii – i to właśnie dzięki kontrolerowi. Prawie 90 centymetrów długości, 26 szerokości, około 40 przycisków i przełączników - większość z podświetleniem - dwa joye, dźwignia zmiany biegów, pokrętło częstotliwości systemu komunikacyjnego i osobny wielki (i ciężki – około cztery kilo) blok z trzema metalowymi pedałami. Tak zresztą wyglądała nieco uboższa wersja, bo w Japonii można było kupić taką z dodatkową **rozkładaną kabiną**... Argh

Czy jest to sprzęt tylko dla maniaków, który nie ma szansy się sprzedać? Na PC tak by się pewnie skończyło (choć sam MechWarriora 2 przeszedłem na combie joy + przepustnica - tyle, że nowe jego części przypominają raczej wyścigi kurczaków), ale w wydaniu konsolowym... Dość powiedzieć, że gra już od dłuższego czasu jest nie do kupienia, bo skończyły się zapasy. Gdyby jednak ktoś z was był nią zainteresowany, na początku przyszłego roku ma się ukazać druga część i część nakładu na pewno pojawi się w wersji z kontrolerem.

Marakasy

Nieco inny pomysł na urozmaicenie gier muzycznych miała firma Sega, która specjalnie dla własnego Dreamcasta (konsoli obecnie już nieprodukowanej) wymyśliła **marakasy**. Wykorzystywało się je podobnie jak maty - tyle tylko, że zamiast tańczyć trzeba było wybijać rytm, potrząsając marakasami na odpowiedniej (wyświetlanej na telewizorze) wysokości.

Zabawa przednia - machanie rękoma mniej męczy niż skakanie po macie, trudniej się zatem wymigać od zagrania ze względu np. na buty – słowem, jeszcze łatwiej tu niż w przypadku maty o chętnych do wspólnego grania. Niestety skończyło się na jednym tytule (Samba de Amigo), w dodatku wydanym jedynie na konsoli, która przegrała batalię o miejsce na rynku - i odeszła w mroki zapomnienia.

Mimo to jeszcze nic straconego - niedawno pojawiło się coś, co także pozwala pomachać rękoma.

Lightgun

Idea bardzo prosta: zamiast celować w pojawiających się na ekranie przeciwników za pomocą pada tudzież myszki gracz bierze do ręki podobny do rzeczywistego gun i celuje jak na strzelnicy. Poszczególne modele broni różnią się od siebie stopniem „rzeczywistości" wyglądu, dzięki czemu można wybrać zarówno pukawkę futurystyczną, jak i tę będącą wierną repliką giwery na wyposażeniu sił specjalnych czy wojska. Poza wyglądem przed ewentualnym zakupem warto także zwrócić uwagę na to, czy wybrany przez nas model symuluje towarzyszący strzałom odrzut - wprawdzie zmniejsza to celność, ale za to granie zyskuje na realizmie.

A skoro już przy realizmie jesteśmy, warto także wspomnieć o modelach bezprzewodowych, dzięki którym pozbywamy się latającego przy co gwałtowniejszych ruchach kabla. Dla zawodowców dostępne są także modele wyposażone w celowniki laserowe, z możliwością dokładnego ich skalibrowania.

Lightguny istnieją w wersjach właściwie na każdą konsolę, można je także spotkać w wielu salonach gier - i tam za parę monet samodzielnie przekonać się, czym się różni rozprawienie z wrogiem za pomocą myszy od tego samego, ale z gunem w ręce.

Deska

Czy to snowboard, czy też skateboard - najważniejszy jest board, czyli na nasze deska. Oczywiście można grać w takie gry za pomocą standardowych kontrolerów, ale jeśli tylko je odpalamy na konsoli, bardziej realistyczne efekty osiągnie się z wykorzystaniem dedykowanego im kontrolera. Wygląda on jak... deska - wychyla się na boki jak deska, tyle tylko, że brakuje tu kół, zamiast których są podstawki. Do standardowego wyposażenia takiego cuda należą ponadto dwa przyciski umieszczone z przodu i tyłu deski – ich przeznaczenie łatwo odgadnąć. Większość tego typu kontrolerów ma także dodatkowe gniazdo umożliwiające podpięcie zwykłego pada, dzięki czemu nie ma potrzeby przełączania na przemian pada i deski po to, by móc swobodnie poruszać się po menu.

Kontrolery tego typu występują obecnie na wszystkie dostępne konsole - ich odpowiedniki można dostać zarówno dla GameCube'a Nintendo, Xboxa Microsoftu oraz PlayStation 2 Sony.

Eyetoy

Najnowszy wynalazek dostępny póki co jedynie na konsoli PS2 - jest to specjalna kamera podłączana do portu USB, z którą otrzymuje się płytę z dwunastoma prostymi grami. Żonglerka, mycie okien, łapanie duchów, boks, kung-fu czy taniec to tylko niektóre z propozycji. Jeśli chodzi o grafikę, w zasadzie nie ma nawet o czym pisać – ale dzięki nowatorskiemu sterowaniu zestaw ten wspaniale nadaje się do rozruszania każdego lubiącego się ruszać towarzystwa.

I to mimo że gadżet ten kierowany jest przede wszystkim do tych młodszych graczy. W końcu nieczęsto można wpływać na akcję, **machając własnymi kończynami**, a nie jedynie naciskając przyciski, co jest dla obserwatorów znacznie mniej emocjonujące. Jedyne niebezpieczeństwo, jakie się z tym zestawem wiąże, to zbytnie zasmakowanie w zmywaniu okien. Może się bowiem skończyć dożywotnim przydzieleniem do tego zadania w realu...

I co tam jeszcze Japończycy wymyślili...

Oczywiście w tym bardzo krótkim artykule udało się przedstawić tylko te najbardziej popularne, a także te najbardziej „ekstremalne" kontrolery. Na nich jednak świat się nie kończy, dlatego też w następnym takim zestawieniu (gdzieś za rok?) możecie się spodziewać między innymi: kontrolera rodem prosto z japońskiej lokomotywy, wibratora zwiększającego doznania (w grach muzycznych, świntuchy!), maty do piłki nożnej, wędki (a właściwie przerośniętego kołowrotka) do wirtualnego łowienia ryb tudzież specjalne stanowisko pozwalające na zadawanie ciosów w bijatykach przez wymachiwanie własnymi kończynami.

No, bo jakby nie było - od myszki i klawiatury świat kontrolerów dedykowanych grom dopiero się zaczyna, a w tak krótkim artykule temat ten udało się ledwie zaznaczyć... CDA

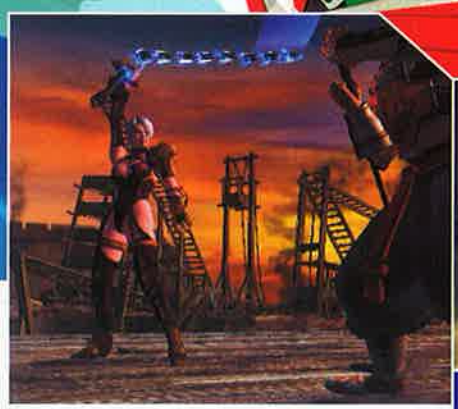
* co należy czytać jako „tak mi się wydaje, ale nie mam czasu tego dokładniej sprawdzić"

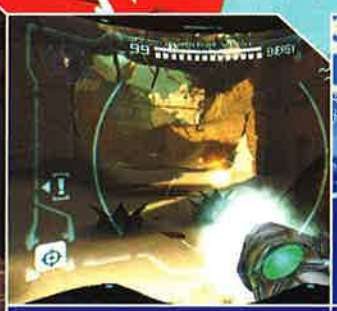
Zazdrość o konsole?

W dawnych ośmiobitowych czasach wojny platformowe prowadzone były między posiadaczami komputerów firm Atari i Commodore - dwóch najpopularniejszych „sprzętów do giercowania". Dziś sytuacja wygląda inaczej - z jednej strony stoją posiadacze PC-tów, z drugiej ci, którzy spędzają czas z konsolami nowej generacji.

Choć platformowe wojny nie są już tak zażarte, jak to wcześniej bywało, wciąż na forach internetowych i listach dyskusyjnych zdarzają się zaciekłe debaty na tematy takie jak ten, kto ma lepsze gry i czy PC z GeForce'em 4 jest silniejszy od Xboksa. Tym oczywiście zajmować się nie będziemy, gdyż chcemy - tak jak John Lennon - świata bez podziałów. Przyznać jednak trzeba, że konsolowcy mają kilka gier, które na PC-ty jeszcze się nie pojawiły - i nie wiadomo, czy kiedykolwiek się one ukażą. Poniżej przedstawiamy najciekawsze z nich - z nadzieją, że jednak zobaczymy je w końcu na naszych monitorach.

Constanty Foch





Soul Calibur 2

Mortal Kombat: DA/Tekken 4/Virtua Fighter 4
Oryginalne platformy: PS2, NGC, Xbox

Soul Calibur 2 to obecnie najbardziej oczekiwana bijatyka 3D, która ukazała się w trzech nieco różnych wersjach na PS2, GameCube'a i Xboksa. Treścią gry są pojedynki mistrzów broni białej, którzy podczas walki korzystają z różnego rodzaju mieczy, lanc i maczug. Jednocześnie na każdą z konsol nowej generacji wydano przynajmniej jedną godną uwagi bijatykę 3D: GameCube - Bloody Roar, Xbox - Dead Or Alive 3, a PlayStation co najmniej kilka tytułów, z których najważniejsze to Tekken 4 i Virtua Fighter 4. Nie można też zapomnieć o najnowszej inkarnacji serii Mortal Kombat pod tytułem Deadly Alliance – to równie świetna, ale też bardzo krwawa gra dostępna na wszystkie konsolowe platformy.

Kiedy na PC: niestety trójwymiarowe bijatyki ukazują się na PC-ty z częstotliwością jednej na rok i zazwyczaj są produkcjami, o jakich nawet nie warto wspominać. Największe szanse są na to, że na PC zobaczymy nową odsłonę Mortal Kombat - wcześniejsze wersje zawsze trafiały na domowe komputery. Niestety firma Midway na razie nie potwierdza tych spekulacji - my zaś szacujemy, że jest to prawdopodobne na 50%.

Metroid Prime

Oryginalna platforma: GameCube

Historia serii Metroid to temat na osobny obszerny artykuł, tutaj pozostaje miejsce tylko na ekstrakt - bohaterką serii jest Samu Aran, kosmiczna najemniczka walcząca z obcymi. Wcześniejsze gry z serii były platformówkami z elementami strzelaniny, zaś najnowsza Metroid Prime to FPS, w którym eksploracja poziomów jest równie ważna jak walka. Mówi się nawet, że to zupełnie nowy rodzaj gry - platformówka z widokiem z perspektywy pierwszej osoby. Tak czy owak gra wygląda niesamowicie, gra się w nią świetnie, a średnia ocen w pismach komputerowych to 96,7% (!!!).

Kiedy na PC: niestety nigdy. Firma Nintendo nie udostępnia własnych licencji, dzięki czemu są one głównym motorem napędowym sprzedaży produkowanego przez firmę sprzętu (GBA, Gamecube).

Zelda: The Wind Waker

Oryginalna platforma: Gamecube

Zelda to seria uproszczonych, ale bardzo grywalnych gier RPG, w których równie ważna jak umiejętność rozwiązywania logicznych łamigłówek jest duża sprawność, którą trzeba się wykazać podczas rozgrywanych w czasie rzeczywistym walk zręcznościowych. Bohaterem serii jest Link, rycerz w zielonym uniformie, który w tej części gry wyrusza na ratunek porwanej przez wielkiego ptaka siostry. Rewolucyjną grafikę zrealizowano w technice cel-shading, dzięki czemu świat wygląda tak jak film animowany - i to dobry. Dodatkowym atutem The Wind Wakera jest to, iż jest on sprzedawany z pierwowzorem - Zelda: Ocarina Of Time wydanym jeszcze na Nintendo 64, a teraz przerobionym tak, by działał na Gamecube'ie.

Kiedy na PC: ponownie odpowiedź brzmi - nigdy. Sprawa w przypadku Zeldy wygląda identycznie jak w przypadku gry Metroid Prime i Nintendo nigdy nie wypuści z własnych łapek kury znoszącej złote jajka.

Pro Evolution Soccer 3

Oryginalna platforma: PS2

Przez fanów piłki nożnej seria Winning Eleven uważana jest za najlepszą wirtualną symulację gry w nogę. Wydana kilka tygodni temu gra Pro Evolution Soccer 3 to europejska wersja ostatniej części Winning Eleven - najnowszej i najlepszej części cyklu. Mimo że nie wszyscy zawodnicy w grze mają prawdziwe nazwiska, składy są często nieaktualne, a niektóre kluby, ze względu na ograniczenie licencji, noszą nazwy inne niż w rzeczywistości i tak PES 3 rządzi. A to dlatego, że trudne i wymagające dłuższego treningu sterowanie pozwala oddać niemal w stu procentach istotę i dynamikę piłki nożnej. Dla najprawdziwszych i najbardziej hardcore'owych fanów tego sportu PES2 to jedyny rozsądny wybór - niestety niedostępne na PC.

Kiedy na PC: i tu dobra wiadomość!!! O ile wcześniejsze części serii nie pojawiały się na PC, najnowsza polityka firma Konami coraz częściej obejmuje PC-ty (patrz np. MGS2: Substance czy Silent Hill 2 i 3). I PES3 na pewno pojawi się na PC. I to najprawdopodobniej jeszcze przed Gwiazdką!!!

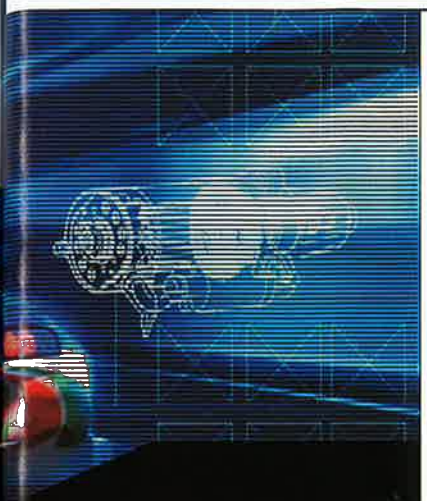
PC versus?

W chwili obecnej na rynku naliczymy pięć liczących się platform do giercowania. Pozycja PC jako maszyny do gier słabnie, ale nadal gry na domowe komputery sprzedają się w milionowych nakładach. GameBoy Advance to przenośna konsolka, w związku z czym odstaje pod względem możliwości technicznych od czołówki - trzech pozostałych maszyn, które są konsolami nowej generacji – Xbox firmy Microsoft, PlayStation 2 Sony i GameCube korporacji Nintendo. Te trzy konsole to największa konkurencja dla PC-tów i zyskują one użytkowników dzięki łatwej obsłudze oraz potężnej mocy obliczeniowej i grafice.

PlayStation 2
Najsilniejsze strony tego urządzenia to możliwość odgrywania płyt DVD i spora popularność, co gwarantuje mu stałe dostawy nowych gier. Pod względem technicznym jest najsłabsze z całej trójki - procesor taktowany jest z częstotliwością 300 MHz, procesor graficzny 148 MHz, pamięć wynosi 32 MB RAM i pamięć graficzna - 4 MB. Poza tym oddzielne, dedykowane procesory do obsługi portów wejścia/wyjścia oraz przetwarzania obrazu.

GameCube
To sprzęt tylko i wyłącznie do gier - odtwarza jedynie małe płyty. Nie można zatem na nim odtwarzać DVD ani muzyki. Główny procesor taktowany jest z częstotliwością 405 MHz, procesor graficzny - 203 MHz, pamięć - 24 MB RAM, a pamięć przeznaczona na grafikę to 16 MB.

Xbox
Konsola produkcji Microsoftu - by odtwarzać DVD, wymaga oddzielnej przystawki, muzykę z kolei odtwarza bez żadnego dodatkowego wyposażenia. Dysk twardy ma w tym przypadku pojemność 40 MB. Główny procesor taktowany jest z częstotliwością 703 MHz, procesor graficzny - 300 MHz układem firmy Nvidia. Poza tym jest tu dodatkowy procesor - 200 MHz, pamięć 64 MB RAM (nie ma oddzielnej pamięci do przetwarzania grafiki).



GRAN TURISMO 3
THE REAL DRIVING SIMULATOR
A-spec

Gran Turismo 3 A-Spec

Oryginalna platforma: PS2

Gran Turismo 3 A-Spec to samochodowe wyścigi powszechnie (i zgodnie) uznawane za najlepsze w gatunku. Rzeczywiście trzeba przyznać, że firmie Polyphony Digital - twórcy tego arcydzieła, udała się rzecz niezwykła - zapewniła ona ostrą jak żyleta oprawę graficzną, realistyczny (na wyższych poziomach aż do bólu) model jazdy oraz dziesiątki samochodów i kilkanaście tras, którymi - i po których - można jeździć. Tak złożonego, realistycznego, a jednocześnie równie grywalnego tytułu na PC po prostu nie ma i ani Colin McRae 2.0, ani Need For Speed: Hot Pursuit 2, ani Rally Trophy tego nie zmienią.

Kiedy na PC: GT 3 A-Spec nigdy, i to jest pewne. Są jednak i dobre wiadomości - firma Polyphony Digital prowadzi właśnie prace nad Gran Turismo 4, które to zapowiadane jest oficjalnie także na PC.

[veto! - jeżeli chodzi o realizm, dalej PC jest daleko z przodu. Grand Prix Legends już w 1997 roku wyznaczył jakość, której kontynuatorką jest seria Nascar Racing napisana na engine'ie fizycznym GPL - starszy kierowca testowy Tiges (który nie grał w Gran Turismo - przyp. Foch)]

Aggressive Inline

Oryginalne platformy: NGC, PS2, Xbox

Jazda na rolkach równie grywalna jak najnowsza część Tony'ego Hawka. Gra ukazała się krótko po premierze THPS3 i zdeklasowała go oryginalnymi rozwiązaniami (np. brak ograniczeń czasowych), które potem - o dziwo?!? - znalazły się w THPS4. Mnóstwo grywalności, świetna grafika, intuicyjne sterowanie - niestety tylko na konsole.

Kiedy na PC: raczej nigdy. Firma Acclaim zupełnie się wycofała z produkcji gier na tę platformę. Reset im w gniazdko.

Burnout 2

Oryginalna platforma: PS2

Oszałamiająco szybkie zręcznościowe wyścigi samochodowe, z najbardziej spektakularnymi kraksami w historii gier (wszystko dzięki efektom żywcem zaczerpniętym z Matriksa). Racer w starym dobrym stylu, jakich ostatnio jak na lekarstwo - a do tego zrealizowany po prostu perfekcyjnie.

Kiedy na PC: to też firma Acclaim - a więc gry na PC raczej nie będzie.

Final Fantasy X

Oryginalna platforma: PS2

Największa gra RPG wydana na konsole, pełna niezwykle kosztownych renderowanych animacji, które zapisano w formacie DVD, mówiących „ludzkim" głosem postaci i filmików, które trwają nawet kilkanaście minut. Cóż, taki już urok japońskich gier RPG - a jeśli je lubisz, FFX jest spełnieniem twoich snów i marzeń.

Kiedy na PC: trudna sprawa. Stosunkowo niewielkie powodzenie FFVII i FFVIII wydanych na PC najprawdopodobniej ostatecznie zamknęło drogę tej serii na komputery domowe. Szanse - góra 10%, ale będzie FFXI - roleplej online'owy.

Japończycy są dziwni

Osobną grupę wśród gier konsolowych, które raczej nigdy nie trafią na twarde dyski komputerów, są niektóre produkcje japońskie tak oryginalne, że aż... dziwaczne.

Tematyką japońskich gier może się właściwie stać wszystko, nawet tak neatrakcyjne - wydawać by się mogło - tematy jak życie na wsi (**Harvest Moon: Save The Homeland** [PS2] i **Animal Crossing** [GameCube], obie z uprawianiem grządek i opieką nad zwierzętami!!!) czy mieszkanie w akademiku (**Roommania#203** na PlayStation2). Wiele japońskich gier bazuje na nietypowych pomysłach, o ile jednak część z nich naprawdę sprawia wrażenie interesujących (np. **Disaster Report** - przygodówka rozgrywająca się podczas trzęsienia ziemi), tak inne powodują, że przeciętny gracz ze zdziwieniem drapie się po łepetynie. Przykładem może tu być np. **Super Monkey Ball**, w którym kierujemy małpką uwięzioną w szklanej kulce, albo **Mr Moskeeto** - symulator... komara.

Oddzielny akapit należy się gromu należącym do gatunku zwanego *bemani* - tu najważniejsza jest muzykalność i wyczucie rytmu gracza. Do gier takich należą m.in. **Parappa The Rapper** (ukazały się już dwie części o rapowaniu), **Mad Maestro** (gracz jest dyrygentem), **Space Channel** (też dwie części tanecznych pojedynków w stylizowanej na lata 60 przyszłości), **Samba De Amigo** (gra na dodawanych do pudełka kastanietach). W tym gatunku absolutnie tryumfy święci gra z serii **Dance Dance Revolution**, do której należy dokupić specjalną, czułą na dotyk matę. Gracze stają na niej i wykonują odpowiednie, podpowiadane przez konsolę kroki, starając się powtórzyć sekwencję z jak najmniejszą liczbą błędów. Co ciekawe, przedostatnia część serii została wydana na PC (!!!), podobnie jak i nawiązująca do formuły *bemani* **Britney's Dance Beat**, którą opisywaliśmy w jednym z numerów CD-Actiona.

Def Jam Vendetta

Oryginalna platforma: PS2

Bijatyka, w której naprzeciwko siebie stają raperzy, nagrywający dla wytwórni Def Jam Records - w tym gwiazdy, takie jak Method Man, Ghostface Killah, Scarface i Ludacris. Jest też białas podobny do Eminema.

Kiedy na PC: według zapowiedzi - nigdy, ponieważ jednak Electronic Arts bada ostatnio rynek gier sportowych na PC, może się uda. Szanse - 30%.

Panzer Dragoon Orta

Oryginalna platforma: Xbox

Jedna część Panzer Dragoona została wydana na PC - przeszła jednak bez echa. Trudno zrozumieć - dlaczego, bowiem ta nietypowa hybryda strzelanki i symulatora lotu (smokiem) to jedna z najbardziej znanych serii gier komputerowych w historii. Panzer Dragoon Orta, najnowsza część cyklu wydana kilkanaście tygodni temu na Xboksa, podbiła świat szturmem elementami charakterystycznymi dla konsol - grafiką i grywalnością.

Kiedy na PC: nic oficjalnie na ten temat nie wiadomo, ale raczej szybciej niż później. Gry przygotowywane z myślą o Xboksie często po upływie danego czasu przenoszone są na PC. Szanse - 75%.

Starcraft Ghost

Oryginalna platforma: NGC, PS2, Xbox

Ta zniewaga krwi wymaga - gra z naszym PC-towym Starcraftem w tytule, a wydana tylko na konsolę?!? Skandal!!! Na szczęście nie będzie to strategia, a zręcznościowa strzelanina z widokiem TPP, czyli coś, czego na PC mamy raczej sporo. Nie zmienia to jednak faktu, że w oczekiwaniu na Starcrafta 2 (który - miejmy nadzieję - jednak się ukaże) chciałoby się poszaleć z gunem w tym uniwersum.

Kiedy na PC: w ogóle nie wiadomo, czy kiedykolwiek - Blizzard mocno się jednak trzyma PC-towych graczy, zatem możliwe, że ogłosi również konwersję gry na tę platformę. Jeśli Ghost ukaże się na Xboksa, droga na PC będzie już krótka. Są naprawdę duże szanse - 60%.

Kingdom Hearts

Oryginalna platforma: PS2

Niezwykła gra action-RPG firmy Square (tej od Final Fantasy), w której postacie z gier tej właśnie firmy spotykają się z postaciami filmów animowanych Disneya. Nie wiemy tylko, kto dokładnie wpadł na ten szalony pomysł - biorąc jednak po uwagę to, w jak dużym stężeniu jest on absurdalny, produkt końcowy niesamowicie bawi. To tytuł, w który po prostu dobrze się gra i w którym spotyka się co krok starych znajomych (no, bo kto nie zna Kaczora Donalda, który tu jest magikiem-niezdarą?).

Kiedy na PC: o ile firma Square nie zmieni strategii - nigdy. O wersji PC nic się nie mówi, tymczasem ruszyły już prace nad „dwójką" na PS2. Szkoda, naprawdę szkoda!!!

F-Zero GX

Oryginalna platforma: GameCube

F-Zero to ostatnia z wielkich serii Nintendo, której najnowsza edycja ukaże się w wersji na GameCube'a. Szykują się jednak futurystyczne wyścigi, jakie zostawią gry typu Wipeout daleko, daleko w tyle - oszalamiające prędkością i wyglądem. Niestety premiera dopiero pod koniec 2003.

Kiedy na PC: nigdy, przenigdy i w ogóle zupełnie. To gra Nintendo - a to wyklucza wszelkie spekulacje.

Primal

Oryginalna platforma: PS2

Główną bohaterką jest kobieta-wampirzyca z ostrzami u rąk. Trochę to podobne do BloodRayne'a, ale jak mówią twórcy - lepsze, ładniejsze i ogólnie dużo bardziej 'cool'. Chyba rzeczywiście tak jest - ale dlaczego tylko na PS2?

Kiedy na PC: na ile sposobów można w jednym artykule napisać - „nigdy"? W tym przypadku o jeden więcej. Niestety...

Resident Evil 0

Oryginalna platforma: GameCube

Wszyscy dostali cztery podstawowe części Resident Evila, ale cube'owcy mają lepiej - poza czterema głównymi epizodami będą mogli spotkać jeszcze więcej zombich w wydanej tylko na GameCube'a grze Resident Evil 0. Poznamy tu oczywiście genezę niepokojących wydarzeń w Raccoon City, symultanicznie sterując dwoma bohaterami.

Kiedy na PC: nie liczyłbym na to - chyba że twoja matka to nadzieja.

Super Mario Sunshine

Oryginalna platforma: GameCube

Platformówka platformówkowych platformówkarzy, czyli najnowsza część przygód braci Mario. Ten, kto nigdy nie miał styczności z konsolami - raczej tego nie zrozumie, ale możliwość poskakania po kolorowych podestach hydraulikiem w czerwonej czapeczce to coś, co naprawdę kręci. Super Mario Sunshine to grywalność na szóstkę, grafika na piątkę z plusem i klimat, jakiego nie daje żadna inna gra.

Kiedy na PC: zasada jest prosta - Nintendo równa się nigdy, a że to gra Nintendo...

Steel Battalion

Oryginalna platforma: Xbox

Najgłośniejsza produkcja na Xboksa – z tego powodu, że jest sprzedawana z w pełni funkcjonalnym urządzeniem sterującym jako żywo przypominającym kokpit wielkich robotów bojowych, o których opowiada gra. Grafika szokuje, realizm również, ale zapłacić 200$ za grę z kontrolerem to chyba przesada.

Kiedy na PC: po co? Myszka i klawiatura jak na razie świetnie się spisują. Zresztą gra chyba i tak się nie ukaże - robi ją firma Capcom, a ta przenosi własne tytuły na PC wybiórczo i z kilkuletnim (dosłownie) opóźnieniem.

Tego nam nie zabiorą!!!

Konsolowcy mają wiele gier, których PC-towcy nigdy nie uświadczą, ale zasada ta działa także w drugą stronę - na PC co miesiąc ukazuje się kilkanaście tytułów, o jakich posiadacze PS2 czy Xboksa nawet nie będą mieli okazji usłyszeć. W przypadku pewnej liczby tych produkcji nie będą mieli czego żałować, ale pojawiają się też wśród nich perełki, jakich autentycznie PC-towcom zazdroszczą. No, choćby Warcraft III, Age Of Mythology, Neverwinter Nights czy Dungeon Siege. W tym roku ukaże się również kilka takich właśnie tytułów - wybraliśmy pięć, które w danym momencie wydały nam się najciekawsze (choć gier „only for PC" jest dużo więcej, nie myślcie sobie).

Black & White 2

Kontynuacja kultowej gry kultowego designera, czyli Black& White Petera Molyneux. Tym razem będzie dużo więcej walki zarówno pomiędzy chowańcami, jak i wyznawcami wojujących ze sobą bogów, jednocześnie zaś rozszerzono możliwości interakcji z chowańcami. Szykuje się wielki przebój na jesień 2003 r.

Kiedy na konsole: nigdy (che, che, che). Tak naprawdę trudno powiedzieć. Jeśli już - to na Xboksa, ale raczej nigdy, biorąc pod uwagę, że zapowiadana wcześniej konsolowa wersja pierwszego Black & White ostatecznie się na konsolach nie ukazała.

Breed

Taktyczny FPS, który rzuca gracza w samo serce konfliktów rozgrywanych w dalekiej przyszłości na odległych planetach. Porównania z Halo są jak najbardziej wskazane, wydaje się jednak, że Breed będzie grą o nieco innym charakterze - ambicją twórców jest bowiem jak najbardziej realistyczne ukazanie przyszłych konfliktów zbrojnych. Gra zdobyła główną nagrodę ubiegłorocznych targów ECTS, co potwierdza, iż zapowiada się naprawdę wyjątkowo.

Kiedy na konsole: nigdy nie mów „nigdy". A w tym przypadku prawie na pewno się ukażą. Firma CDV - wydawca Breeda, planuje uderzenie na rynek konsolowy. Jednak nawet jeśli Breed będzie składnikiem tej ofensywy, gra ukaże się wyłącznie na Xboksa - inne platformy na razie CDV nie interesują.

Warcraft III

Najlepszy RTS na PC? Pewnie i tak, choć spory o to moglibyśmy toczyć długo w noc. Nie zmienia to w niczym faktu, że w tym gatunku to właśnie produkcja Blizzard Software jeszcze długo uznawana będzie za absolutną czołówkę dzięki ogromnej grywalności, świetnej grafice i doskonałym rozgrywkom w multiplayerze.

Kiedy na konsole: to RTS. A tutaj bez myszki i klawiatury raczej trudno - konsolowa wersja Age Of Empires dowiodła tego boleśnie. Zatem - może w przyszłym wcieleniu?

Call Of Duty

FPS roku? Nie mi to oceniać, ale na pewno jest to jedna z najlepszych gier tego gatunku w całej jego historii. Ostre walki na frontach II wojny światowej, nieprawdopodobne wrażenie uczestniczenia w potyczkach, po prostu totalne wojenne przeżycie.

Kiedy na konsole: Niestety zabiorą nam i to - Call Of Duty: Finest Hour ukaże się w 2004 roku. Pocieszyć możemy się jednak tym, że wersja konsolowa ustępować będzie PC-towej. Trudno na konsole zrobić FPS-a, w którego świetnie się gra bez myszki....

Tron 2.0

Nietypowy FPS bazujący na wątkach kultowego filmu z lat 80, którego bohater przenosił się do wnętrza komputera i tam walczył z wirusami oraz innym wirtualnym ustrojstwem. Przygotowywana przez studio Monolith (to od NOLF 2!!!) gra ma oferować dużo strzelania, słynne znane z filmu pojedynki na latające dyski i wystylizowaną grafikę całkowicie odmienną od wszystkiego, co widzieliśmy dotąd na ekranie PC.

Kiedy na konsole: co prawda, pierwsza część NOLF-a trafiła na PS2, ale dużo później i po prostu w słabszej wersji. Nawet jeśli Tron 2.0 zostanie wydany na konsole, to nieprędko i przez długi czas będzie można zagrać weń tylko na PC.

Multiplatforma?

Produkcja gier kosztuje coraz więcej, coraz większe nakłady sił i środków przeznaczane są na ten cel - a wszystko po to, byśmy mogli tracić godziny przed ekranami monitorów czy telewizorów. W chwili obecnej stworzenie gry, która miałaby szansę stać się wielkim przebojem, kosztuje około 3 milionów dolarów, a z kosztami przeniesienia jej na nośniki mechaniczne, wyprodukowania opakowań, przede wszystkim zaś wypromowania cena ta może wzrosnąć nawet do 15 milionów dolarów.

W ostatnich kilku latach koszty związane z umieszczeniem pudełka z grą na półkach sklepowych wzrosły niemalże dwukrotnie, a sprzedaż - choć wzrosła - to tylko o 50%. Taka sytuacja na rynku zmusza wydawców do przygotowywania gier na wszystkie wiodące platformy, bowiem jest to dla nich najbezpieczniejsza strategia pozwalająca na maksymalizację zysków. Coraz rzadsze w związku z tym są gry wydawane na zasadzie 'exclusive' i przeważnie koncerny wydają gry, które tego samego dnia (lub z niewielkimi różnicami) ukazują się równolegle na PS2, GameCube'a i Xboksa.

Analitycy przewidują, że strategia multiplatformowa to przyszłość rynku gier komputerowych. Coraz więcej firm decyduje się na zgodne z tą filozofią działania. Dla przykładu - grę Matrix The Game wydano na PC, PS2, Xboksa, GameCube'a i GameBoy Advance'a. Oznacza to również, że gry planowane dotąd wyłącznie na PC, będą także konwertowane na konsole. Tak jak najbardziej oczekiwana obecnie PC-towa gra Doom III, która ukaże się również w wersji na Xboksa.

To, że redaktorzy CDA na równi cenią przymioty umysłu i ciała, wiadomo nie od dziś i każdy, kto uczęszcza na wrocławskie siłownie, może się przekonać o całkowitej dominacji teamu [CDA] również w dziedzinie "targania żelastwa". Przewagą Terminodaktorów (jak zwą ich zazdrośnicy) są maksymalne, szczególnie drastyczne techniki typu: martwy ciąg, wyciskanie francuskie zza karku czy ulubione przez imć Gem.iniego niebezpieczne ćwiczenie - uginanie przedramion w podporze o kolano (Gem nadal nie rozumie, dlaczego - mimo jego zapału i wysiłku, kolana nie chcą rosnąć). W nawiązaniu do naszego hobby postanowiliśmy wytypować dla was postacie z gier, które - w naszym przekonaniu - są najbardziej "napakowane" i mogłyby się stać współczesnym odpowiednikiem Wyrwidęba.

>> A tutaj dwaj nasi pakerzy: Iwan i Ela ops... Eld

7 Wspaniale Wybudowanych, czyli w zdrowym ciele zdrowy duch!

Odyniec: Grube sznury kabli* oplatające mostrualne biceps*, mocarne plery* i wysklepiona jak Kaplica Sykstyńska klata*. Do tego jeszcze kaptury*, które wyglądają jak stoki Kilimandżaro, i kwadratowa gęba z gorejącymi szaleństwem gałami - oto główne cechy Hulka alias Bruce Bannera z klasycznej gry akcji Hulk.

Kto zna postacie komiksów Marvela nie będzie miał problemu ze zidentyfikowaniem Hulka (koleś jest z tej samej stajni co Spider-Man). Ważne! Nie pomylcie czasem komiksowego Hulka z Hulkiem Hoganem - światowej sławy wrestlerem i gwiazdą filmów klasy B (albo C). Gwoli waszej informacji i dla edukacji dodam jeszcze tylko, że hulk to również odmiana karaki, czyli trójmasztowego wojennego żaglowca, który pływał po morzach i oceanach miedzy XV a XVI wiekiem. Swoją drogą, ten statek to była podówczas potęga - czterdzieści gładkolufowych dział na pokładzie zapewniało mu respekt każdej wrogiej jednostki.

Tak samo jest z naszym Brucem Bannerem w jego hulkowym wydaniu. Jeśli jeszcze nie wiecie, Bruce został przypadkowo napromieniowany urządzeniem zwanym Gamosferą. Wydawa-

TERMINODAKTORZY

Czarny Iwan a.k.a. Odyniec: prekursor ruchu pakerskiego w redakcji i niedościgniony wyznawca "definicji mięśnia" oraz piewca "wrzutu insulinowego". Wierzy w istnienie błękitnego koralika, który spełnia wszystkie marzenia (Karolcia). Na siłowni można go zazwyczaj spotkać przed lustrem lub w okolicy zajmowanej przez płeć piękną. Ostatnio pracuje nad napinaczem powięzi szerokiej.

Gem.ini a.k.a. Marten - człowiek demolka, niezmordowany budowniczy dolnych partii mięśniowych. Do pracy jeździ na rowerze (przez Opole), a na siłowni pędzi od razu do rowerka treningowego. Monstrualnie brzuchate łydki Martena są już legendą - ostatnio zastanawia się, czy nie podkreślić ich jakimś gustownym trybalem (tatuażem). Zwolennik koenzymu Q10 i mięśnia o nazwie 'gem ellus superior'.

Eld a.k.a. Teściu vel. O(j)ciec - był czas, że "w domu", tj. pakerni, bywał dwa razy dziennie (4.00-7.30 i 16.30-21.00). Z tych czasów pozostały mu najpiękniej wyrzeźbione pośladki po tej stronie Atlantyku. Obecnie koncentruje się na pakerskim wychowaniu Eldsona (mały waży 15 kilo i bierze na klatę 62,5 - podejrzenia o doping są całkowicie bezzasadne) i "do domu" chodzi tylko po to, by oglądać teledyski Krystyny Aquillery.

Allor a.k.a. Carq vel. Rąsia (rzadziej "Brzucho") - przeżył głębokie załamanie nerwowe po utracie pakowozu (*). Od tego czasu na pakerni niewidywany, jednak w redakcji... Ho, ho - osoba, która pracuje nad masą najcięższej ze wszystkich. Mocne punkty Carqa to tuba (szyja) i przywodziciele ramienia - dwugłowe. Jako jedyny perfekcyjnie opanował technikę pozwalającą ćwiczyć jednocześnie obie te grupy mięśni: ręce przenoszą obfite posiłki, które następnie, przez szyję, przedostają się do „Brzucha".

(*) czyli Fiata Punto, który to pewnej nocy zmienił właściciela, naturalnie bez wiedzy i zgody Allora

Hut a.k.a. [TBA] - rekrut. Od roku obiecuje, że pokaże nam, jak się powinno pompować żelazo. Niemal już zaczął.

Czarny Iwan & Gem.ini

>> ROZMIAR

>> NOGI

PAKER WSZECH CZASÓW

Paker wszech czasów!

głowa - **Hulk**
żwacze (i otwór gębowy) - **Guardian**
karo - **Hulk**
piersiowy większy - **Lara**
pośladkowy większy - **Lara**
nogi - **Kabuto**
masa mięśniowa - **Rzecz**
okablowanie - **Atlas**
rozmiar - **Gwiazda Śmierci**

ło się, że poza tym, iż świeci się jak fluorescencyjny grzyb, nic mu się właściwie nie stało. Jednak po powrocie pana Bannera do domciu okazało się, że nie jest tak wesoło. Wystarczy, że Bruce odrobinę się zdenerwuje (na przykład o to, że zupa była za słona), a jego komórki zaczynają wariować. W kilka sekund Bruce Banner zamienia się w olbrzymiego, maksymalnie wypakowanego luda o sile pięciu Arnoldów i dziesięciu Yatesów. Wielki, zielony i do tego brunet, odziany jeno w obcisłe spodenki. Kiedy oglądałem kreskówki Marvela, zawsze się dziwiłem, dlaczego ciuchy profesorka pękają w szwach, a majtasy okazują się w sam raz dla potwornego Hulka. Widać, w biodrach są tacy sami.

W każdym razie brutalna, nieokiełznana natura Hulka i jego maksymalne gabaryty sprawiają, że niewielu gości może stanąć z nim do zawodów o miano Najbardziej Napakowanego Bohatera. Masz kogoś równie mocarnego, drogi Martenie?

Marten: Jakbyś zgadł. Mój faworyt zjada Hulka na śniadanie i nawet nie musi myć po tym zębów! To - tu proszę o stosowny dramatyczny akord - Guardian z trzeciej trylogii legendarnej już serii role-playing - Ultimy! Wielki adwersarz Avatara i pogromca światów, postać, zwróć uwagę - w rzeczywistości naprawdę tragiczna. Młody Guardian był cichym marzycielem, niespełnionym poetą i ponoć - prawdziwym altruistą. Jego marna budowa fizyczna i niezbyt zachęcająca aparycja - otwór gębowy jak krąg Stonehenge i cera barwy dobrze wypalonej cegły sprawiły jednak, że był wiecznie sam i bez szans na znalezienie dziewczyny. Z biegiem lat zgorzkniał i narastającą agresję zwrócił przeciwko ludziom. Na każdej pakerni znajdzie się ktoś taki.

I niech cię nie zwiedzie, drogi Odyńcze, niezbyt imponująca masa Guardiana. Faktycznie, górne aktony dwugłowego ramienia ma jak - nie przymierzając - Wątły z Korekty, ale nasz Guardian rekompensuje ten brak wymiarami XXXXXXXXXXL! Dowód: w Ultimie VIII Pagan Avatar był niewiele większy od paznokcia Guardiana! W IX (Ascension) nasz heros skurczył się przedziwnie, jednak - spójrzmy prawdzie w oczy - komu potrzebne wielkie muły, gdy ma się takie monstrualne żwacze! Tak, tak, właśnie żwacze - te pomijane w większości planów treningowych mięśnie przy żuchwie - które teraz, w starciu z Hulkiem, zapewnią mu wspaniałe zwycięstwo. W czasie gdy Bruce ładował w kanał substancje nieobojętne dla organizmu, ten chłopak gryzł cegły i zjadał zęby na podbijanych światach.

Stawiam na Guardiana. Rozmiar + żwacze = totalna dominacja. Z Hulka zostanie hulk (czyli wrak).

O: Nie wiem doprawdy, dobry człowieku, jak możesz wysuwać przed szereg to wątłe chuchro. Rozumiem, że gość ma zęby jak łopaty i żuchwę, która gwarantowałaby mu główną rolę w "Szczękach 4", ale chyba nie myślisz, ze ten dziadek do orzechów mógłby się zmierzyć - na przykład - z Rzeczą? Właśnie tak, mój kochanieńki. Wystawiam przeciwko twojemu niemrawemu Guardianowi prawdziwe monstrum i potwora. Potężny, niezwykle przebiegły kosmita, który potrafi zaabsorbować każdą tkankę, gnaty i bebechy jako własne ciało. Żywe pulsujące węzły mięśni, wyrastające to tu, to tam pary dodatkowych odnóży, gigantyczne ramiona, olbrzymia masa. Jeśli tylko mu się zachce, może odrzucić np. łydki brzuchatego i pozwolić mu, by żył własnym życiem oraz biegał po trawce. Poza tym Rzecz może wessać jak odkurzacz każdego pakera, razem z żuchwą i butami, a dzięki 100 % przyswajalności pokarmu dołączyć go błyskawicznie do własnego monstrualnego cielska. Jak bardzo monstrualnego, mogliśmy zobaczyć w grze z Computer Artworks zatytułowanej oczywiście The Thing (na motywach filmu z 1982 roku w reżyserii Johna Carpentera). Nieszczęsna załoga stacji arktycznej, która wykopała kosmicznego megapakera, nie miała z nim szans i stała się błyskawicznie jego pierwszym posiłkiem proteinowym od bez mała 100 lat. Nie była to jednak dieta zbilansowana, dlatego Rzecz wyglądała niezbyt gładko... W końcu nie można mieć wszystkiego.

M: Rzeczywiście Guardian nie ma lekko. Rzecz jest w stanie zasymilować właściwie każdego przeciwnika. Stopień rozwoju włókien tkanki poprzecznie prążkowanej nie odgrywa tu żadnej roli. No, chyba że posiłek, biorąc przykład z Grega Valentino*, wspomagał się wcześniej syntholem. Wtedy nawet Rzecz się zawaha, bo po oleju ma zawsze potworną zgagę.

Jest jednak zawodnik, któremu żadna Rzecz nie jest straszna. To prawdziwy doktor honoris causa każdej szanującej się pakerni, guru początkujących klapkowców i bożyszcze syrenek oraz mewek - Kabut... ekhm - KABUTO - największy spośród Giants: Citizen Kabuto! Ogromny koleś, samorodny talent, objawienie i nadzieja kulturystyki! Zielony gigant górujący nad polem walki. Każde stąpnięcie jego potwornej kończyny dolnej powoduje wstrząs o sile 6 stopni w skali Richtera. Nasz maluch* nie jest być może bystry, jednak w starciu z Rzeczą inteligencja nie jest potrzebna i śmiało można zawierzyć masie. Słowem, Kabuto przespaceruje się po Rzeczy i nawet tego nie zauważy, a z wdeptanego w ziemię placka nawet inna Rzecz nie będzie w stanie pozyskać protein. Nawiasem mówiąc - czasem spotyka się także osobników z gatunku Kabuto na zupełnie zwyczajnych ziemskich pakerenkach. Można ich poznać po całkowitym lekceważeniu współużytkowników i rozrzucaniu sprzętu po całej sali. Dziwne, ale prawdziwe.

Żryj żwir, Rzecz! Kabuto jest największy! I nie ma słabych punktów!

O: Ten King-Kong ma na pewno przytłaczające gabaryty, ale zapominasz, drogi chłopcze, że nawet on podatny jest i bezbronny wobec pewnej siły. Siły, która nie mierzy się w obwodzie bicepsa, ale raczej w długości rzęs, wielkości oczu, pewnych atrakcjach zlokalizowanych na klatce piersiowej itd. Mimo że Kabuto mógłby oddechem zmieść kolumnę pojazdów opancerzonych, bezbronny jest jak dziecię wobec wdzięków Lary Croft, spiritus movens serii Tomb Raider!

Lara nie ma potężnej muskulatury, ale jej piersiowy większy jest naprawdę olbrzymi, poza tym dziewczę ma maksymalnie wyćwiczone uda i niezwykle kształtny gluteus maximus, czyli miesień pośladkowy wielki. Złośliwi mówią nawet, że tylko dzięki niemu Lara skończyła studia archeologiczne... co za potwarz!

Pewne jest, że Kabuto podatny jest na feromony, a że na widok Lary wylewają się one wiadrami, nasz zalotnik nie pozostanie nieczuły na ten atak chemiczny. Poza tym gdy Kabuto wpadnie spojrzeniem w jedno miejsce, gorzej niż śliwka w kompot. Dwie spore kule silikonu, które Lara dumnie przed sobą wypina, niejednego śmiałka wodziły już na pokuszenie. Nie inaczej będzie z wielkim jak góra Kabuto. Oczywiście pojawia się problem natury technicznej - byłaby to miłość

PAKER WSZECH CZASÓW

>> MIĘŚNIE

jedynie platoniczna, ale za to jak pięknie wyglądałby Kabuto śpiewający serenady pod balkonem Lary!

Pamiętasz, co wykończyło smoka wawelskiego? Lara nauczyła się co nieco z bajek i przygotowała Kabuto smakowitego barana na podwieczorek. Wybuch beczki dynamitu w żołądku przerwał ten niezdrowy romans raz na zawsze. Lara splunęła tylko na sflaczałą górę mięsa i uśmiechnęła się drapieżnie "Mówiłeś coś o słabych punktach, chłopcze? Ja ich nie mam!".

M: Już po Kabuto. Jego masa - skumulowana dotąd mniej więcej w jedynym punkcie w tej chwili zdobi okolicę, nadając jej miły, świąteczny wygląd. W porównaniu do maksymalnie wybudowanych piersiowych ogromnych (silikon - fakt, ale liczy się efekt końcowy) Lary jego piersiowe większe są zupełnie malutkie. Przyczyn klęski jednak upatrywać też trzeba w zlekceważeniu treningu szarej masy. Gdyby Kabuto popracował nad rozwojem synaps neuronowych tak samo jak nad ciężkim chodem - nie łyknąłby tego baranka. Nie ma jednak co płakać nad wylanym koktajlem proteinowo-węglowodanowym. Oto na arenę wchodzi zawodnik, w którym nie sposób znaleźć słabe punkty poprzedników. To, chapeau bas, Atlas - 'Mech z MechWarriora IV (z - dla bezpieczeństwa - niewiastą w kokpicie). 100 ton żywej (niemal) wagi! Aktywny stalowy pancerz mięśniowy! I spójrz tylko, drogi Odyńcze, na to okablowanie: zwoje przewodów - dosłownie - na wierzchu! Takiej sylwetki nie osiągniesz, choćbyś ćwiczył 40 lat non stop!

Larze na widok Atlasa wypada szczęka (starzeje się dziewczątko). Już wie, że pośladki kalecząca dłonie i kuriozalny biust to zbyt mało. Na nic też się zda, ze zrozumiałych względów, pomysł ze zrobieniem Atlasa w barana. Nawet wunderwaffe z Anioła Ciemności - niewidzialny shotgun*, nie jest w stanie przeważyć szali zwycięstwa na jej korzyść.

Nie poddaje się jednak! Wykonuje te swoje zabawne hopki na prawo i lewo, nie bacząc nawet, że MechaWojowniczka z Atlasa jedynie przygląda się jej z zaciekawieniem. Nagle, och, stawy skokowe lekkoatletki nie wytrzymują nadmiernego balastu okolic klatki piersiowej i Lara pada na tw... biust! Małe drgnięcie palca na spuście i w kierunku unieruchomionego celu zmierza salwa rakiet bliskiego zasięgu. Wśród wybuchów daje się słyszeć trzask pękających torebek z silikonem.

Cóż, Odyn - wygląda na to, że mamy Mistrza. A może, choć wątpię, masz w zanadrzu kogoś, kto byłby w stanie odebrać mu wieniec?

O: Przyznaję, że twój przeciwnik prezentuje się godnie, ale chyba trochę przeceniasz możliwości Mecha. Ta "metalowa skrzynka z narzędziami" i głęboko schowanym we wnętrznościach, wybacz za określenie, jądrem (tzn. człowiekiem, który steruje tą pralką), nie robi na moim zawodniku żadnego wrażenia. Nawet gdyby wprowadził sobie do kabli czystego teścia i łyknął kontener endorfiny, na nic zda mu się nadymanie. Oj, runie ci niebo na głowę, biedny Atlasie!

Potęgę, o jakiej tu mówię, można było spotkać choćby w grze X-Wing, w której pacyfikowała siły Rebeliantów i łamała ducha przeogromnością.

Superjednostka wykonana w koloni karnej Despayre w układzie Horuz! Dzieło Raitha Sienara i Wielkiego Moffa Tarkina! Specjalnie na życzenie i rozkaz imperatora Palpatine'a! Panie i panowie! Otooo, Gwiaaazda Śmieeeerci! (Tutaj oklaski i wycie publiczności.)

Stacja bojowa wielkości księżyca! Znajdziesz coś bardziej wypakowanego i groźnego, Martenie? Na Gwieździe Śmierci stacjonowało ponad milion osób załogi. Uzbrojenie stanowiło ponad piętnaście tysięcy dział laserowych, turbolaserowych i jonowych oraz siedemset emiterów promieni ściągających (o czymś takim najbardziej marzą chłopaki z pakerni). Dodam jeszcze, że w hangarach Gwiazdy Śmierci znajdowało się około siedem tysięcy myśliwców, cztery krążowniki uderzeniowe, ponad 20 tysięcy jednostek desantowych i transportowych i około dwunastu tysięcy pojazdów bojowych. Kwatermistrzostwo Gwiazdy Śmierci posiada również faktury na 236 332 komplety hantelek 15-tek i ok. 2 miliony 4,5-kilogramowych odżywek proteinowych typu Muscle Blast! Tej armii nic nie powstrzyma!

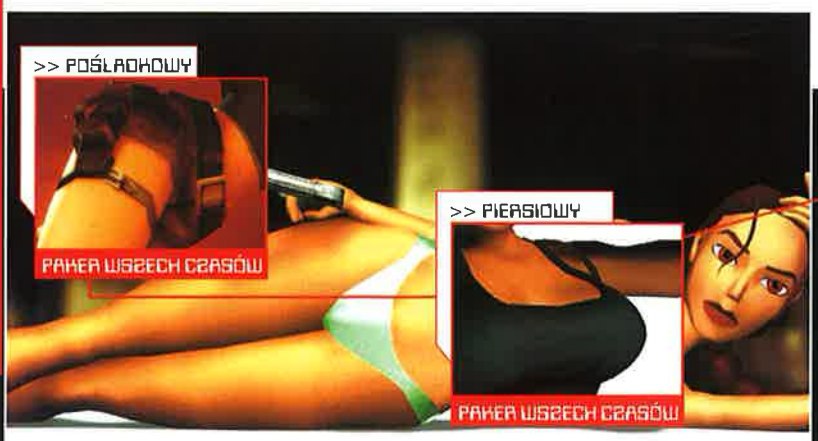
Trzęsiesz już metalowymi portkami, Atlasie? Nie martw się, nie spuszczę ci na głowę całej tej armii, o nie. Postanowiłem zniszczyć całą planetę razem z tym metalowym okruchem, który zwie się Atlas. Uruchamiam superlaser i gotuję całą planetę na wolnym ogniu. Ale jajecznica! Szkoda tylko, że tyle biomasy i czystego białka zostało bezpowrotnie stracone!

M: Rzucam ręcznik. Z Gwiazdą Śmierci - wbrew temu, co zwykle ukazuje kłamliwa rebeliancka propaganda - nic nie jest się w stanie mierzyć. Zwłaszcza gdy jest tak napakowana sprzętem i pakerami. Stanowczo odrzucam przy tym posądzenia o proimperializm. Owszem, mój nowy tatuaż to „Aj love Palpi", jednak to tylko zbieg okoliczności i podnoszenie tej kwestii na forum spotka się z ostrą reakcją mojej osobistej drużyny szturmowców. Ahem. A zatem - Gwiazda Śmierci. Ostateczny zwycięzca tytułu Najbardziej Napakowanego. Jury oddala protesty trenerów pozostałych zawodników twierdzących, że nie spełnia ona warunków konkursu, czyt. nie jest pakerem. Wiadomo przecież nie od dziś, że jedyną rzeczą lepszą od pakera jest tylko pakernia, a czymże innym, jeśli nie mobilnym fitness clubem jest Gwiazda Śmierci?

Lecz cóż to? W chmurze pyłu, jaka pozostała z naszej areny (ściślej: planety, na której znajdowała się arena) wciąż coś się dzieje. Ten ruch... nasz zwycięzca... nie, to niemożliwe!... To nie Gwiazda...! To... Pac-Man! Pac-Man przebrany za Gwiazdę Śmierci! Po raz kolejny nasz dawny mistrz zdołał przechytrzyć wszystkich, udowadniając wszem i wobec, że nie ma na niego mocnych! To paker wszech czasów! Już Platon mówił o idealnej formie i chyba wreszcie wiemy, o jaką to kulę mu chodziło! Oddaję głos Odyńcowi.

O: Pac-Man zerwał przebranie i zabłysnął na tle gwiazd niczym supernowa. Spod jego czarnego hełmu zabrzmiało głuche niczym rzężenie odkurzacza sapanie. Okrągły mięsień piwny zakołysał się jak statek na wodzie, a fale czystej energii testosteronowej zawirowały w smugach sterydowego tornado. Gdyby ktoś uważnie przyjrzał się teraz Pac-Manowi, zobaczyłby, że ściska on w szczękach książkę "Body Bulding, czyli jak zostałem austriackim dębem". Specyficzny, czarny hełm z przyciemnianymi szkiełkami też wygląda znajomo... Łza w oku Pac-Mana skrystalizowała się, okruch lodu popłynął w kosmiczną próżnię....

Czyżby Pac-Man był nieślubnym dzieckiem Arnolda Schwarzeneggera i Lorda Vadera!!!?



(*) słowniczek

bicepy - bicepsy
Dorian Yates - wielokrotny (6-krotny) zwycięzca Mr Olympia (najbardziej prestiżowych zawodów kulturystycznych na świecie)
figgin - patrz Terry Pratchett, „Straż Straż"
Greg Valentino - mięśniak; zasłynął rozdymając tricepsy syntetycznym olejem i powiedzeniem „może i siedziałem w więzieniu, ale nadal jestem f***ing big"
kable - żyły
kaptury - mięsień czworoboczny
karo - kark
klata, klator - klatka piersiowa
maluch (także: wielki maluch) - zwyczajowe zaoczne określenie największego pakera w okolicy
niewidzialny shotgun - chodzi o bug w grze, który wyglądał tak, że Lara biegała i strzelała z shotguna, którego nie było (widać)
plery - plecy (zazwyczaj chodzi o najszerszy grzbietu)
tuba - szyja

WIELKIE GRAFIKI NR 7928

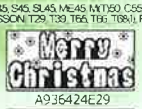
SIEMENS, ALCATEL, ERICSSON

SIEMENS: C45, S45, SL45, ME45, MT50, C55, S55; ALCATEL: OT511, OT512, OT715; ERICSSON: T29, T39, T65, T68, T68i, R520, R600, T200, T300, P800

A806680E29

A830561E29

A670997E29



A936424E29

A912770E29

A671468E29

A658395E29

A670602E29

A680377E29

A683234E29

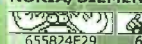
ERICSSON: ZAMIAST "A" WPISZ "EB", NP. **EB651111E29** **ALCATEL:** ZAMIAST "A" WPISZ "P", NP. **P651111E29**
SIEMENS: WPISZ NUMER SPOD OBRAZKA, NP. **A651111E29**

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7928**, A W TREŚCI WPISZ NUMER OBRAZKA. JEŚLI CHCESZ WYSŁAĆ OBRAZEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER OBRAZKA (NP. **+4860X600600:A651111E29**).

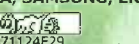
LOGO NR 7928

NOKIA: WSZYSTKIE, SIEMENS: C45, S45, SL45, ME45, MT50, C55, S55, SAMSUNG: N500, N620, T100, MOTOROLA I ERICSSON: APARATY Z EMS

NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA, SAMSUNG, ERICSSON

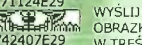

655824E29

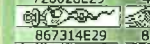
651296E29

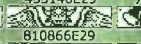

571124E29

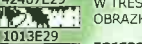
728028E29

433146E29


742407E29

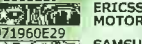

867314E29

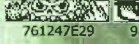

810866E29


1013E29

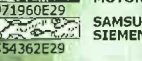
911540E29

948983E29


971960E29


761247E29

980305E29


554362E29

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7228**, A W TREŚCI WPISZ NUMER OBRAZKA, JEŚLI CHCESZ WYSŁAĆ OBRAZEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER OBRAZKA (NP. **+4860X600600:B52715E29**).

ERICSSON: PRZED NUMEREM WPISZ "E", NP. **E44154E29**
MOTOROLA: PRZED NUMEREM WPISZ "E", NP. **E44154E29**

SAMSUNG,NOKIA: PODAJ SAM NUMER, NP. **44154E29**
SIEMENS: PRZED NUMEREM WPISZ "C", NP. **C44154E29**

Wszystko na Twoją komórkę

WapSterp!

Koszt wysłania SMS-a to: numer 7228: 2,44 zł, numer 7428: 4,88 zł, numer 7928: 10,98 zł.
Usługa dostępna w sieciach ERA, PLUS, IDEA

SMS GRAFICZNY, WYGASZACZ EKRANU NR 7228

NOKIA, SIEMENS, SAMSUNG, ERICSSON

L664921E29

L897489E29

L811459E29

L590368E29

L814838E29

L814971E29

L754502E29

L666210E29

L929831E29

L899662E29

L867171E29

L897940E29

L752214E29

L634530E29

L902445E29

L807355E29

L871561E29

L791316E29

L741033E29

L538865E29

L910631E29

L511837E29

L497001E29

L519489E29

L904546E29

L619249E29

L878321E29

L755968E29

L422482E29

L614964E29

L891639E29

L821625E29

L732045E29

L601607E29

L747225E29

L611139E29

L605020E29

L592181E29

L568342E29

L515714E29

L814826E29

L869491E29

L488771E29

L761868E29

L988364E29

L893120E29

L680832E29

L258036E29

L621759E29

L647514E29

L654895E29

L884366E29

L817378E29

L937606E29

L981820E29

L747561E29

L915216E29

L683151E29

L623544E29

L946263E29

L890602E29

L688321E29

L878336E29

L912784E29

L768003E29

L619862E29

L720666E29

L881551E29

L895737E29

L815660E29

SIEMENS: C45, S45, SL45, ME45, M50, MT50, C55, S55, SL55, M55, SL65, S65, C65, SXG75, SAMSUNG: E700, E710, E720, E730, E800, E810, E820, E830, E840, E850, E860, E870, E880, E890, E900, E910, E920, E930, E940, E950, E960, E970, E980, E990, E1000, E1010, E1020, E1030, E1040, E1050, E1060, E1070, E1080, E1090, E1100, E1110, E1120, E1130, E1140, E1150, E1160, E1170, E1180, E1190, E1200, E1210, E1220, E1230, E1240, E1250, E1260, E1270, E1280, E1290, E1300, E1310, E1320, E1330, E1340, E1350, E1360, E1370, E1380, E1390, E1400, E1410, E1420, E1430, E1440, E1450, E1460, E1470, E1480, E1490, E1500, E1510, E1520, E1530, E1540, E1550, E1560, E1570, E1580, E1590, E1600, E1610, E1620, E1630, E1640, E1650, E1660, E1670, E1680, E1690, E1700, E1710, E1720, E1730, E1740, E1750, E1760, E1770, E1780, E1790, E1800, E1810, E1820, E1830, E1840, E1850, E1860, E1870, E1880, E1890, E1900, E1910, E1920, E1930, E1940, E1950, E1960, E1970, E1980, E1990, E2000, E2010, E2020, E2030, E2040, E2050, E2060, E2070, E2080, E2090, E2100, E2110, E2120, E2130, E2140, E2150, E2160, E2170, E2180, E2190, E2200, E2210, E2220, E2230, E2240, E2250, E2260, E2270, E2280, E2290, E2300, E2310, E3300, E3350, E3360, E3410, E3590, E5510, SAMSUNG: N600, N620, T100, S100; SIEMENS: C45, S45, SL45, M50, MT50, M55, S55, C55, SL55, S65, C65, SXG75, SAMSUNG: E700, E710, E720, E730, E800, E810, E820, E830, E840, E850, E860, E870, E880, E890, E900, E910, E920, E930, E940, E950, E960, E970, E980, E990, E1000, E1010, E1020, E1030, E1040, E1050, E1060, E1070, E1080, E1090, E1100, E1110, E1120, E1130, E1140, E1150, E1160, E1170, E1180, E1190, E1200, E1210, E1220, E1230, E1240, E1250, E1260, E1270, E1280, E1290, E1300, E1310, E1320, E1330, E1340, E1350, E1360, E1370, E1380, E1390, E1400, E1410, E1420, E1430, E1440, E1450, E1460, E1470, E1480, E1490, E1500, E1510, E1520, E1530, E1540, E1550, E1560, E1570, E1580, E1590, E1600, E1610, E1620, E1630, E1640, E1650, E1660, E1670, E1680, E1690, E1700, E1710, E1720, E1730, E1740, E1750, E1760, E1770, E1780, E1790, E1800, E1810, E1820, E1830, E1840, E1850, E1860, E1870, E1880, E1890, E1900, E1910, E1920, E1930, E1940, E1950, E1960, E1970, E1980, E1990, E2000, E2010, E2020, E2030, E2040, E2050, E2060, E2070, E2080, E2090, E2100, E2110, E2120, E2130, E2140, E2150, E2160, E2170, E2180, E2190, E2200, E2210, E2220, E2230, E2240, E2250, E2260, E2270, E2280, E2290, E2300, E2310, E3300, E3350, E3360, E3410, E3590, E5510, SAMSUNG: N600, N620, T100, S100; ERICSSON: T29, T39, T65, T68, T68i, R520, T200

SIEMENS: ZAMIAST "L" WPISZ "D", NP. **D815660E29** **ERICSSON:** ZAMIAST "L" WPISZ "I", NP. **I815660E29**
NOKIA: WPISZ NUMER SPOD OBRAZKA NP, **L815660E29** **SAMSUNG:** ZAMIAST "L" WPISZ "Z", NP. **Z815660E29**
NOKIA WYGASZACZ: ZAMIAST "L" WPISZ "V" NP, **V815660E29**

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7228**, A W TREŚCI WPISZ NUMER OBRAZKA. JEŚLI CHCESZ WYSŁAĆ OBRAZEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER OBRAZKA (NP. **+4860X600600:L815660E29**).

DZWONKI POLIFONICZNE NR 7928

ALCATEL: OT 511, OT 512, OT 715; NOKIA: 3100, 3300, 3510i, 3650, 6100, 6200, 6600, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7650, N-Gage, MOTOROLA: C330, T720(i); SIEMENS: C55, S55, SL55, M55; SONY ERICSSON: T300, T310, T610, P800, SAMSUNG: C100, N600, N620, S100, T100, T700, V100, V200

NOKIA, ALCATEL, SIEMENS, MOTOROLA, SONY ERICSSON, SAMSUNG

2Pac, California Love - PT955389E29
50 Cent, 21 Questions - PT887625E29
50 Cent, Gotta Make It To Heaven - PT970345E29
50 Cent, In Da Club - PT808452E29
50 Cent, Patiently Waiting - PT974327E29
50 cent, What Up Gansta - PT970602E29
Alizee, Jen ai marre - PT834220E29
ATB, 9 PM (Till I Come) - PT650045E29
ATB, I don't wanna stop - PT968131E29
Bajm, Myśli i słowa - PT884276E29
Big Cyc, Dres - K884273E29
Big Cyc, Każdy facet to świnia - PT671731E29
Big Cyc, Świat według Kiepskich - PT659874E29
Bomfunk MC's, Freestyler - PT671713E29
Busta, M.Carey, I Know What You Want - PT887627E29
Busta Rhymes, Make It Clap - PT985044E29
Coolio, Gangstas Paradise - PT664800E29
DJ Bobo, Chihuahua - PT884271E29
Eminem, Without Me - PT664820E29
Evanescence, Bring Me To Life - PT887631E29
Evanescence, Going Under - PT985079E29
Ewelina Flinta, Żałuję - PT841063E29
Film: Beverly Hills Cop - PT740347E29
Film: Mission Impossible - PT752942E29
French Affair, Comme ci comme ca - PT985076E29
Groove Coverage, God is a girl - PT970109E29
Ich Troje, Pokaż swoją twarz - PT834835E29
In-Grid, In Tango - PT834239E29
Kate Ryan, Desenchantee - PT795316E29
Kate Ryan, Libertine - PT834273E29
Kreskówka, Shrek - PT834268E29
Kukiz, Borysewicz, Jeśli tylko chcesz - PT985046E29
Linkin Park, Faint - PT974328E29
Linkin Park, Somewhere I Belong - PT795609E29
Lumidee, Never leave you - PT985095E29
Izy, Oczy szeroko zamknięte - PT884280E29
Master Blaster, Hypnotic Tango - PT795309E29
Missy Elliott, 4 My People - PT974339E29
One T/ Cool T, The Magic Key - PT985087E29
Panjabi MC, Jogi - PT985088E29
Patric Nuo, 5 Days - PT985075E29
Peja, Głucha noc - PT939083E29
Peja, Jest jedna rzecz - PT985073E29
Peja, Ski Skład - PT985105E29
Rasmus, In the Shadow - PT985108E29
Robert Miles, Children - PT887629E29
Scooter, Faster Harder Scooter - PT985081E29
Scooter, Maria I like it loud - PT988560E29
Seal, Get It together - PT985099E29
Sean Paul, Get Busy - PT887641E29
Sean Paul, Like Glue - PT985098E29
Shaggy, Get my party on - PT985092E29
Staccie Orrico, There's Gotta Be - PT985118E29

IDĄ ŚWIĘTA !

Cliff Richard, Mistletoe And Wine - PT674194E29
George Michael, Last Xmas - PT674184E29
Kolęda: Cicha Noc - PT847268E29
Kolęda: Jingle Bells - PT847257E29
Kolęda: Przybieżeli do Betlejem - PT674201E29
Kolęda: Rudolf the rednose... - PT674202E29
Kolęda: Sleigh Ride Christmas - PT674204E29

NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA, SONY ERICSSON, ALCATEL OT535: PODAJ NUMER Z LITERAMI "PT", NP. **PT808452E29**
ALCATEL: ZAMIAST "PT" WPISZ "AP", NP. **AP808452E29**
SAMSUNG: ZAMIAST "PT" WPISZ "SA", NP. **SA808452E29**

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7928**, A W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA. W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ DZWONEK! ABY WYSŁAĆ DZWONEK INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER DZWONKA (NP. **+4860X600600:PT808452E29**).

DZWONKI NR 7928

MOTOROLA: T191, T192, T280, A008; SIEMENS: SL42, C45, C55,S45,SL45(i),S45,ME45,M50; MITSUBISHI: TRIUM ECLIPSE; NOKIA: 3350, 3395, 3410, 3590, 5125, 5165, 5210, 5510, 6110, 6130, 6150, 6210, 6250, 6310, 6310i, 6510, 6590, 6610, 7110, 7160, 7210, 7250, 8110, 8210, 8260, 8310, 8810, 8850, 8850, 8910, 9110, 9110i, 9210, 9210i ; SENDO: P200; SAGEM WSZYSTKIE; SAMSUNG: SGH-C100, SGH-N600, SGH-N600, SGH-N620, SGH-R200s, SGH-R210s, SGH-S100, SGH-T100, SGH-T700, SGH-V100, SGH-V200

NOKIA, MOTOROLA, SIEMENS, MITSUBISHI, SENDO, SAGEM, SAMSUNG

50 Cent, In Da Club - T852114E29
Alizee, Jen ai marre - T845951E29
ATB, Long way Home - T997046E29
Big Cyc, Dres - T959433E29
Big Cyc, Każdy facet to świnia - T643792E29
Borysewicz, Kukiz, Bo tutaj jest jak jest - T822808E29
Busta, M.Carey, I Know What You Want - T927004E29
Coolio, Gangsta's Paradise - T559001E29
DJ Bobo, Chihuahua - T843369E29
Eminem, Without Me - T613894E29
Evanescence, Bring Me To Life - T926999E29
Film: Mission Impossible - T668068E29
Film: Rocky, Eye Of Tiger - T576914E29
Film: Shrek - T582747E29
French Affair, Comme Ci Comme Ca - T965021E29
In-Grid, In Tango - T834992E29
Iron Maiden, Fear Of The Dark - T985164E29
Kate Ryan, Desenchantee - T742315E29
Kate Ryan, Libertine - T847198E29
Kreskówka: Sąsiedzi - T820735E29
Linkin Park, Faint - T927005E29
Members of Mayday, 10 in 01 - T732073E29
Metallica, St. Anger - T926998E29
Natasha St-Pier, Nos rendez-vous - T950577E29
Patric Nuo, 5 Days - T995272E29
Peja, Głucha noc - T705082E29
Peja, Jest jedna rzecz - T978043E29
Peja, Mój Rap, Moja Rzeczywistość - T978045E29
Scooter, Weekend - T847193E29

IDĄ ŚWIĘTA !

George Michael, Last Xmas - T438749E29
Kolęda: Cicha Noc - T1068E29
Kolęda: Do szopy hej pastorze - T453013E29
Kolęda: Happy New Year - T672172E29
Kolęda: Jingle Bells - T673775E29
Kolęda: We Wish You A Merry... - T673771E29

NOKIA: PODAJ NUMER Z LITERĄ "T", NP. **T852094E29**
MOTOROLA: ZAMIAST "T" WPISZ "H", NP. **H852094E29**
SIEMENS: ZAMIAST "T" WPISZ "J", NP. **J852094E29**
SAMSUNG: ZAMIAST "T" WPISZ "U", NP. **U52094E29**
MTSUBISHI: ZAMIAST "T" WPISZ "MI", NP. **MI852094E29**
SENDO: ZAMIAST "T" WPISZ "SD", NP. **SD852094E29**
SAGEM: ZAMIAST "T" WPISZ "GM", NP. **GM852094E29**

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7228**, A W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA. ABY WYSŁAĆ DZWONEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER DZWONKA (NP. **+4860X600600:T852094E29**).

UWAGA - PROMOCJA !!!

pół ceny za cały dzwonek... chyba warto...

Snoop Dogg, Beautiful

ABY ŚCIĄGAĆ PROMOWANY DZWONEK, WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, O TREŚCI **PT974314E29**.

CENA - TYLKO 4,88 zł. !!!

UWAGA - PROMOCJA !!!

ONA UMIŁI CI ŻYCIE ZA JEDYNE 4,88 ZŁ. !!!

ABY ŚCIĄGAĆ PROMOWANĄ TAPETĘ, WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, O TREŚCI **BG892490E29**.

CENA - TYLKO 4,88 zł. !!!

KOLOROWE TAPETY NR 7928

NOKIA, SONY ERICSSON, MOTOROLA, SIEMENS, SAGEM, ALCATEL, MITSUBISHI

ALCATEL: OT 535, MITSUBISHI: TRIUM ECLIPSE, MOTOROLA: C350, 722, 722i; NOKIA: 3100, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6610, 6600, 6800, 7210, 7250, 7650, 8910i, N-GAGE; SAGEM: MYX5, MYX6; SAMSUNG: C100, V200; SIEMENS: M55, S55, SL55; SONY ERICSSON: T68i, T300, T310, T610

BG811602E29

BG776000E29

BG990275E29

BG950756E29

BG897993E29

BG916222E29

BG892496E29

BG916213E29

BG912283E29

BG823329E29

BG990283E29

BG890680E29

BG913037E29

BG976779E29

BG959748E29

BG950759E29

BG916209E29

BG848915E29

BG890679E29

BG821559E29

BG848922E29

BG912276E29

BG894332E29

BG950641E29

BG848918E29

BG848907E29

BG990278E29

BG959746E29

BG976764E29

BG950622E29

BG924809E29

BG848905E29

BG950656E29

BG950653E29

BG814344E29

BG890683E29

BG897990E29

BG912280E29

BG950733E29

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7928**, A W TREŚCI WPISZ NUMER TAPETY. W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ TAPETĘ. ABY WYSŁAĆ TAPETĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER TAPETY (NP. **+4860X600600:BG776000E29**).

GRY JAVA NR 7928

NOKIA 3410: PODAJ NUMER Z LITERAMI "**JVND**" NP. **JVND125E29**
NOKIA 6310i: PODAJ NUMER Z LITERAMI "**JVNA**" NP. **JVNA125E29**
NOKIA SERIA 30: (3510i, 8910i, 3530, 3560 (95x64)): PODAJ NUMER Z LITERAMI "**JVNE**" NP. **JVNE64E29**
NOKIA SERIA 40: (3300, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250 (158x128)): PODAJ NUMER Z LITERAMI "**JVNB**" NP. **JVNB64E29**
NOKIA SERIA 60: (7650, 3650): PODAJ NUMER Z LITERAMI "**JVNS**" NP. **JVNS64E29**
SIEMENS COLOR: (S55, SL55, M55): PODAJ NUMER Z LITERAMI "**JVSC**" NP. **JVSC67E29**
SIEMENS MT50, M50: PODAJ NUMER Z LITERAMI "**JVSB**" NP. **JVSB112E29**

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7928**, A W TREŚCI WPISZ **NUMER GRY Z ODPOWIEDNIMI LITERAMI**. JEŚLI CHCESZ WYSŁAĆ GRĘ INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER GRY (NP. **+4860X600600:JVNE67E29**).

Jeśli chcesz pobrać grę, koniecznie to przeczytaj!
Bardzo ważne jest, aby pobrać grę właściwą dla modelu Twojego telefonu. Jeśli nie chcesz mieć problemów z pobraniem gry najpierw upewnij się, że Twój telefon może łączyć się z WAP i masz takie połączenie poprawnie skonfigurowane (jeśli nie – poproś o to operatora sieci). Aby pobrać grę właściwą dla Twojego telefonu uważnie przeczytaj poniższe instrukcje i zastosuj się do nich.

BOX-CHALLENGE

Numer gry: **66E29**
Gra dostępna na telefony:
NOKIA N-GAGE
NOKIA SERIA 30
NOKIA SERIA 40
NOKIA SERIA 60

WIZARD PINBALL

Numer gry: **21E29**
Gra dostępna na telefony:
NOKIA 3410
NOKIA SERIA 30
NOKIA SERIA 40
NOKIA SERIA 60
SIEMENS COLOR
SIEMENS MT50, M50

PLASMA INFERNO

Numer gry: **68E29**
Gra dostępna na telefony:
NOKIA SERIA 30
NOKIA SERIA 40
NOKIA SERIA 60
SIEMENS COLOR

HIT !!!

MECH WARS

Numer gry: **95E29**
Gra dostępna na telefony:
NOKIA 3410
NOKIA 6310i
NOKIA SERIA 30

X RALLY

Numer gry: **112E29**
Dostępne na telefony:
NOKIA 3410
NOKIA 6310i
NOKIA SERIA 30
SIEMENS MT50, M50

Jak mógł wyglądać CDA...

czyli historia alternatywna (okładek)

Qn'ik

Nieraz już pisaliśmy w CDA o tym, jak wygląda tworzenie magazynu od kuchni. Ci, którzy odwiedzili kiedyś naszą redakcję, wiedzą, że pośrodku (w „solarium"), w blasku lamp, wywieszone są okładki tworzonego CDA – a każda inna. Najczęściej różnią się tylko niewielkimi szczegółami, czasem jednak wyglądają zupełnie inaczej niż to, co później możecie zobaczyć w kioskach. Teraz możecie się przekonać, co was ominęło w poprzednim roku.

Każdy numer - i każda okładka - ma własną historię. Czasem prozaiczną, czasem bardzo burzliwą. Zanim przejdę do wyliczanki, zaznaczę, byście nie zwracali zbytniej uwagi na napisy tych wstępnych wersji okładek – niekiedy są one wzięte z kosmosu albo poprzednich wydań. Są tylko po to, abyśmy - na roboczo - widzieli, jak się pierwsza strona CDA ma prezentować jako grafika + tekst.

STYCZEŃ

Tu historia jest dość prozaiczna. Mieliśmy trzy wersje okładki, każda z tych gier mogła być tematem przewodnim. Jednak James Bond zawiódł oczekiwania - był na tyle cienki, że nie zasługiwał na okładkę. Pozostał wybór pomiędzy niezłym SimCity i rewelacyjną TOCA... Opinia, że samochodziarzy jest więcej niż sim_ulantów, przeważyła.

LUTY

Kolejny miesiąc i kolejny dylemat - czy pokazać na okładce dzielnych żołnierzy z MoH: Spearhead, czy równie dzielnego centuriona czy dekuriona z Praetorians? Zadecydowało to, że ów pan wydawał się bardziej wyrazisty i dynamiczny. A i gra, którą firmował, była znakomita, i nie TYLKO dodatkiem. Zresztą MoH już raz okładkę miał... Zatem tym razem to Rzym wygrał z aliantami.

LISTOPAD

Nie był to najlepszy miesiąc dla redakcji - i dla graczy. Akurat zmierzch sezonu ogórkowego - dopiero po jego zamknięciu nastąpiła wielka odwilż i wysyp nowych, dobrych gier. Nie za bardzo wiedzieliśmy, co można by dać na okładkę. Od razu odpadł dość mocny tytuł - Jedi Academy - gdyż na okładce pojawił się już dwa miesiące wcześniej, przy okazji tematu numeru. Było kilka propozycji - postać z Thiefa (w nawiązaniu do tematu numeru), strażak i bohater TRON-a. Pierwsza opcja odpadła najwcześniej (nawet nie pozostała po niej próbna wersja okładki), gdyż nie chcieliśmy, by po raz kolejny na najważniejszej stronie pisma znalazł się właściwie sam kolor czarny - a że gra bazuje na cieniach, postaci widać było tylko twarz. A i to niewyraźnie. Nie wyglądało to zbyt ciekawie. Ostateczny wybór miał się dokonać między Fire Department a TRON-em. Tu, redakcja podzieliła się właściwie na dwie części, przy czym będący za strażakiem głosowali raczej przeciwko TRON-owi, który wydawał się nieco zbyt krzykliwy i „tandetny", co zresztą było celowym zamysłem twórców gry. Postanowiliśmy jednak ostatecznie, że Fire Department pójdzie do kominka, a w kioskach ujrzycie TRON. Jeśliby sądzić z waszych reakcji (m.in. z wyników sondy na www.cdaction.pl) - to był dobry wybór.

PAŹDZIERNIK

Co tu gadać, co tu kryć - tej okładki było nam naprawdę szkoda. Stylowa, elegancka i przede wszystkim - z Max Payne'em. Dlaczego musieliśmy z tego projektu zrezygnować? Powód był prozaiczny - nie mogliśmy puścić obszernej zapowiedzi Maksa, a bez niej okładka nie miała sensu. Do ostatniej chwili walczyliśmy w tej sprawie z wydawcą gry - Take 2, który założył „szlaban" na wszystkie materiały dot. MP2, jakie mogłyby się pojawić w magazynach o grach. Nie będziemy wchodzić w szczegóły, ale cuda się tam działy, a niektóre z zagrywek developera zdeklasowałyby niejeden skecz Monty Pythona. Mimo naszych heroicznych starań nie udało się. Developerzy twardo nie chcieli się zgodzić na jakikolwiek przeciek informacji o tej produkcji. Swoją drogą ciekawe - zawsze myślałem, że to w interesie twórców gier jest jak najszersze rozpropagowanie informacji o tym, co stworzyli. (Redakcyjni złośliwcy stwierdzili, że się po prostu wstydzili...)

Stąd też ta ciekawa artystycznie okładka poszła do piachu. Zamiast tego ujrzeliście szybkie samochody i piękną kobietę (w różnych pozach, w zależności od wersji - CD czy DVD). Zawsze coś, nieprawdaż? :-)

CZERWIEC

To był pierwszy numer po liftingu logo (którego to sporo osób nawet nie zauważyło - i bardzo dobrze). Tym razem nie mieliśmy wątpliwości co do wyboru gry, z której wziąć artwork - koniecznie chcieliśmy mieć zdevastowaną okładkę. Jednak już koncepcje co do kolorystyki i użycia niektórych elementów były zupełnie różne. Przyznam, że osobiście byłem za tą wersją okładki, którą widzicie obok. Kolektyw redakcyjny przegłosował jednak opcję, w której okładka utrzymana była w ciemnych barwach, a dodatkowo doszły do niej jeszcze dwa elementy - ładna pani „trzymająca" ową giwerę (tak przy okazji, mogliśmy również dać inną, ale ta wydała się ciekawsza i agresywniejsza) oraz tło zniszczonego miasta.

TRZYNASTY

Czyli obecny numer. W chwili pisania tego tekstu mamy dwie propozycje okładek. Wy już wiecie, którą z nich wybraliśmy, ja w tej chwili nie mam jeszcze o tym pojęcia. Być może zresztą DTP w ostatniej chwili wymyśli coś innego?

jesteśmy niesamowici

...ale tylko ty możesz to ocenić

w kioskach od 9 grudnia

w numerze opowiadania: Andrzeja Pilipiuka, Rafała Ziemkiewicza, Romualda Pawlaka, Tomasza Pacyńskiego, Jacka Piekary

WIATR ZE WSCHODU

Gem.ini

Jak kiegdyś zauważył El General: Rosjanie ante portas! Nie, nie będzie to opowieść o tym, jak rodzimy rynek oprogramowania zasypywany jest nielegalnymi kopiami „sdiełanymi w wostokie". Będzie o tym, że zespoły developerskie tworzone spontanicznie w krajach byłego Związku Radzieckiego coraz śmielej mierzą się z największymi tej branży.

To przykłady: seria **Rage of Mages**, **Evil Islands**, a zupełnie niedawno **Etherlords II** i **Silent Storm** - wszystkie autorstwa Nival Interactive. **Cossacs** i **American Conquest** ukraińskiego GSC GameWorld. **Age of Sails** i **Sea Dogs Akelli. Il-2 Sturmovik**, a już wkrótce także **Battle of Britain** - Maddox Games. Wszystkie te gry mają dwie cechy wspólne - stworzono je za wschodnią granicą oraz ich twórcy dzielą autentycznie pasję - widać wyraźnie, że gry, jakie tworzą, chcą grać oni sami.

Dzieje się tak również dlatego, że twórcy ze wschodu nie obawiają się tworzyć gier **niemodnych**, co też wcale nie oznacza - przestarzałych. Weźmy choćby **Silent Storm** - przedstawiciela gatunku właściwie martwego - strategii turowych. Stworzono go jednak z wykorzystaniem niewiarygodnie zaawansowanych technologii. Nie tylko 3D, ale i wiarygodnej fizyki obiektów - rzecz dotąd niespotykana poza first-person shooterami! Innym przykładem może być **Home Planet**, w którym do idei walk kosmicznych dodano newtonowską, a więc autentyczną fizykę!

Ten rozmach i nieszablonowe myślenie cechuje większość „wschodnich" produkcji. (Patrz np. **Firestarter**, o którym nic tu nie napiszę, bo w momencie tworzenia tekstu jest już w fazie „gold". Zresztą tytułów wartych uwagi jest i tak więcej, niż wymieniłem...).Te same cechy można znaleźć w siedmiu przedstawionych poniżej tytułach. Nie mam wątpliwości: że programiści z krajów byłego Związku Radzieckiego są w stanie stworzyć coś, co popularnością przebije nawet Tetrisa!*

* Twórcą Tetrisa - jednej z najpopularniejszych gier wszech czasów, jest Rosjanin - Aleksiej Pajitnow.

S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost

GSC GameWorld/Cenega

www.stalker-game.com

Nasz niewielki przegląd rozpoczynamy grą, która w redakcyjnym rankingu ustępuje jedynie Half-Life'owi 2. To S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost - dzieło ukraińskiego GSC GameWorld (twórców Codename: Outbreak i serii Cossacks), które już teraz, na długo przed premierą, rozkochuje w sobie graczy z całego świata.

Tym z was, którzy przegapili doniesienia w „Wiadomościach" przypominamy, że w 2006 r. nastąpiła powtórna, znacznie poważniejsza awaria w rejonie kompleksu elektrowni czernobylskiej. W wyniku eksplozji, której centrum znajdowało się - co ciekawe - nie w samym reaktorze, lecz kilometr od niego, pod ziemią, obszar wokół Czernobyla na zawsze zmienił oblicze - na śmiertelnie niebezpieczną Strefę - zonę. Teren ten odizolowano od reszty świata. Pojawiają się jednak pogłoski, jakoby wybuch nie był jedynie wypadkiem, a sama strefa rażenia stanowiła specyficzny eksperyment...

Gracz wcieli się w postać stalkera - łowcy cennych dla kolekcjonerów szczątków „z wewnątrz", a zarazem badacza samej zony. (Tytuł i fabuła wyraźnie inspirowane są „Piknikiem na skraju drogi" braci Strugackich – polecamy fanom hard sf.) Nie jest to zadanie lekkie, łatwe i przyjemne. Zona stanowi strefę zamkniętą, a każdy napotkany cywil powinien liczyć się z natychmiastowym atakiem żołnierzy. Dodatkowe zagrożenie stanowią mutanci wyrośli w niezwykłych warunkach promieniowania (niektórzy z nich stworzeni, co ciekawe, przez fanów gry!), czasem obdarzeni zdolnościami telepatii czy telekinezy. Śmiertelnie groźny jest nawet teren: bujna i zdawałoby się - zdrowa zieleń może kryć „miejsca specjalne", takie jak strefa zwiększonej grawitacji, kwaśna „żywa" mgła, żrąca rdza.

S.T.A.L.K.E.R. jest **bardziej role-playing niż shooterem**, nawet pomimo istnienia ponad 30 rodzajów broni (część z nich można dodatkowo modyfikować, montując m.in. celowniki optyczne i laserowe). Jego bohater - nasz bezimienny stalker - odczuwać będzie zmęczenie, głód i pragnienie, zmuszony będzie bandażować własne rany lub łykać pigułki antyradiacyjne (lub po prostu gorzałkę, która zdaniem Rosjan pomaga i na to). Niezwykle ważne będą także interakcje z innymi stalkerami (ok. setki zróżnicowanych, w pełni ukształtowanych osobowości). Ci mają stanowić nie tylko konkurencję (lub pomocników), lecz przede wszystkim źródła informacji, a czasem także zlecenia (np. znalezienia osoby, przedmiotu, pozyskania próbki DNA ze stwora itp.). Wszystko to razem sprawi, że S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost do historii przejdzie jako role-playing, nie ambitny first-person shooter.

Znakiem charakterystycznym S.T.A.L.K.E.R. jest bez wątpienia **fenomenalna** oprawa graficzna. Autorski X-Ray engine - mimo upływu dobrego roku - pozostaje niepobity, jeśli chodzi o generowanie otwartych przestrzeni. Demonstracje terenu śmiało służyć mogą jako pocztówki z Czernobyla. Jest tak, gdyż twórcy gry odbyli dwie wyprawy w owe rejony i utrwalili na filmie oraz zdjęciach zastane obrazy. Dzięki temu zrekonstruowany kompleks elektrowni i 20 kilometrów kwadratowych wokół niego (m.in. opuszczone miasto Pripjać) w ok. 60 procent świata gry stanowi mniej lub bardziej wierne odbicie autentycznej zony. Najlepszy dowód na to to fakt, że GSC musiało zapewniać ukraińskie ministerstwo spraw wewnętrznych, że tak dokładne odwzorowanie newralgicznego miejsca nie stanowi **zdrady tajemnicy państwowej**!

X-Ray engine umożliwia także stosowanie kolorowych świateł i dynamicznych cieni (znajdą one zastosowanie w zmianach cyklu dobowego i stanu pogody), a także wiarygodnej fizyki obiektów, w tym postaci i pojazdów (m.in. Łada Niwa, KAMAZ, wóz opancerzony).

Stalkerem zostaniemy być może już **wiosną 2004** r. Cóż, mając na uwadze rozmach i kompleksowość projektu mamy nadzieję, że ujrzymy ją jeszcze przed Świętami... 2004 r.

Kreed

Burut Software

www.kreed3d.com

Kreed - first-person shooter woroneskiego Burut Software, przeniesie nas w (wszech)świat końca XXX stulecia i w czasy, gdy ziemska hegemonia rozciąga się na tysiące planet, a Obcego widział już każdy człowiek.

Bohaterem Kreeda jest genetycznie ulepszony żołnierz (Space Marine?) Legionu - elitarnych sił ziemskiej hegemonii. Jego misja rozpocznie się w chwili, gdy Aspero - okręt wszechpotężnej gildii kupieckiej stanie się obiektem ataku „bezkształtnego obiektu nieznanego pochodzenia". Wcielający się w postać legionisty gracz zmuszony będzie ratować załogę i walczyć z atakującymi statek Obcymi tak, by trafić ostatecznie do świata-bezsłońca - Kreed i... przekonać się, że dopiero tutaj rozpoczyna się jego przygoda.

Kreed pod względem klimatu najbliższy jest **Doomowi 3**. Podobnie jak tam, nastrój budowany jest przez zdarzenia skryptowe i oszczędne gospodarowanie przeciwnikami. Walki w Kreedzie to głównie pojedynki, w których każdy z przeciwników - zwykle autentycznie przerażający Obcy, np. insektoidalny tiglaari - stanowić będzie autentyczne wyzwanie. Wrogiem będzie także wszechobecna ciemność.

W przeciwieństwie jednak do technologii, jaka ożywi Dooma, autorski X-Tend engine świetnie się sprawdza, tworząc także przestrzenie otwarte. Jest tak dzięki systemowi portali (swoistych pudełek w pudełkach), co pozwala tworzyć skomplikowane i szczegółowe scenerie bez obaw o zadławienie sprzętu zmuszonego je odtwarzać.

Kreed premierę miał mieć jesienią 2003 r., jednak chęć zaimplementowania funkcji DirectX 9 jakby stworzonych dla Kreed shaderów spowodowała, że nie zdąży on nawet na święta. Jest jednak szansa, że ujrzymy je na domowych monitorach **niedługo po Nowym Roku**.

Xenus

Deep Shadows

www.deep-shadows.com

Twórcy Xenus - ukraińskie Deep Shadows, składa się z części twórców Codename: Outbreak. Podobnie jak ich koledzy pracujący nad S.T.A.L.K.E.R., oni także przygotowują hybrydę first-person shootera i role-playing.

Bohaterem Xenus jest Kevin Myers, eks-żołnierz Legii Cudzoziemskiej. W intrze gry dowiaduje się o zaginięciu jego siostry, która prowadziła dochodzenie dziennikarskie w Kolumbii. Na miejscu przekonuje się, że Kolumbia to kraj, gdzie wartość życia ludzkiego jest nadzwyczaj niska, a o wpływy nad krajem - i jego „bogactwem naturalnym" - kokainą, walczy wiele frakcji: kartel narkotykowy i amerykańskie DEA, skorumpowana policja i siły rządowe oraz indiańscy partyzanci. Myers jest w stanie porozmawiać z **każdą postacią w grze** (co jednak nie znaczy, że każdy będzie chcieć z nim mówić) i tylko od gracza zależeć będzie, komu pomóc, a komu zaszkodzić. Celem Kevina-gracza nie będzie jednak walka (choć w grze dostępnych ma być ok. 20 rodzajów broni i niektórzy z agresorów - zwierzęta - będą musieli być wyeliminowani), lecz odnalezienie siostry i... ujście cało z kolumbijskiego piekła.

Kolumbia w Xenus to teren blisko **650 kilometrów kwadratowych** (!!) - góry i dżungla, ale i bagna, i miasta, i pomniejsze osiedla (czasem plantacje), antyczne świątynie itp. W przemieszczaniu się w świecie gry pomogą pojazdy (łącznie 10) - samochody, ale także śmigłowce, a nawet czołgi! Jakość odwzorowania świata widoczna jest na obrazkach i jako żywo niewiele tylko ustępuje tej charakteryzującej S.T.A.L.K.E.R.!

Kolumbijskie dżungle Xenusie otworzą się przed Kevinem Myersem już **wiosną 2004 r.**

The Bloody Magic

SkyFallen Entertainment

www.thebloodymagic.com

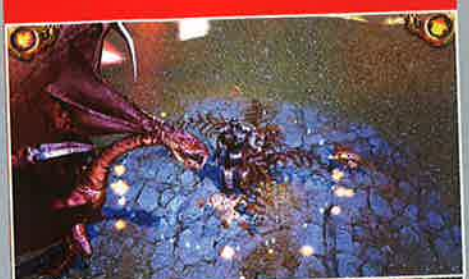
The Bloody Magic, czyli „cholerna magia" (nasz aktualny kandydat nr 1 do tytułu gry o najbardziej niezwykłym tytule) jest role-playing w takim samym sensie, w jakim jest nim Dungeon Siege czy wcześniej Diablo. Innymi słowy, jest role-playem, w którym gros doświadczenia bohater gromadzi w wyniku **walki**.

The Bloody Magic różni się jednak wyraźnie od wymienionych wcześniej. Najważniejsza z nich to ta, że tu gra się **wyłącznie** magicznymi postaciami! Do dyspozycji gracza-maga oddanych zostanie 12 rodzajów szkół magii, m.in. ziemi, powietrza, ognia, trucizn, a także nekromancja i demonologia. Co ciekawe, w zależności od specjalności zmieniać się będzie wygląd postaci. Mag wyszkolony w magii ziemi i przyrody przypominać będzie druida, a czarownik od demonów ugnie się pod ciężarem ogromnych rogów.

Innym niezwykłym novum jest fakt, że każdy z czarów posiada dwa tryby, a dodatkowo możliwe jest łączenie różnych spośród nich i ich efektów. Przykładem może być czar zadający jednocześnie obrażenia od ognia i trucizny. Możliwe ma być także zaklinanie broni, a nawet jednoczesne posługiwanie się np. mieczem i magią. Wszystko razem tworzy właściwie **niepoliczalną liczbę możliwości**, które sprawdzić można będzie zarówno w kampanii dla pojedynczego gracza. A dokładniej w historii walki ze złym czarnoksiężnikiem Modo (jak się ona zakończy, czyli czy gracz postanowi sprzymierzyć się z Modo i w jaki sposób będzie to przebiegać - zależeć będzie wyłącznie od gracza). Zawalczyć będzie można także w multiplayerze: od cooperative'a, po stawiające graczy naprzeciw sobie klasyczne free-for-all, capture the flag, a nawet swoiste objective - zabij/chroń VIP-a.

The Bloody Magic jest, przyznaję drżącym głosem, grą **ładniejszą** nawet od Dungeon Siege'a. Ten quasiśredniowieczny świat wręcz mieni się kolorowymi światłami (świetne efekty czarów) i pyszni drobiazgami w stylu liści spadających z drzew.

The Bloody Magic roztoczy na nami magiczny wdzięk już **wiosną 2004 r.**



Wartime Command: Battle for Europe 1939-1945

Maddox/Codemasters

http://www.codemasters.com/battlefieldcommand

Twórcy Il-2 Szturmowika, pracujący obecnie nad Battle of Britain, udowadniają, że nie tylko noszą głowę w chmurach, ale potrafią też stać obiema nogami na ziemi. Ich Wartime Command: Battle for Europe 1939-1945 (do niedawna znane jako Battlefield Command: Europe at War 1939-1945) pozwoli strategom wziąć udział we **wszystkich głównych bitwach** europejskiego teatru drugiej wojny światowej!

Wartime Command jest „strategią czasu wojennego", pozwalającą kierować niewielkimi, ale składającymi się z każdego rodzaju broni zgrupowaniami 10 narodowości, w tym naturalnie polskiej. Gra zawierać ma ponad **100 historycznych misji różnego profilu** - od polskiego września i zajęcia Francji, następnie operację Barbarossa, wreszcie Normandię, Ardeny i ostateczny upadek Trzeciej Rzeszy oraz możliwość gry multiplayer do 8 graczy naraz. Dbałość o dochowanie wierności historii jest tu **niemal przerażająca**. Każda z misji - a więc teren nawet kilkunastu km kwadratowych, toczy się w scenerii odtworzonej za pomocą wojskowych map i zdjęć z tamtego okresu. Łącznie ponad 300 jednostek odwzorowanych zostało w najdrobniejszych szczegółach – z guzikami w mundurach włącznie. Jednostki, co warto przy tym podkreślić, opisane są aż przez **36 podlegających rozwojowi cech**. Ich zachowania dodatkowo modyfikuje doświadczenie i morale. To ostatnie jest tak ważne, że dostępny będzie swoisty podgląd emocji, a nawet myśli każdego z podległych graczowi, żołnierzy!

Wartime Command charakteryzuje również rozmach graficzny wręcz nieprzystający do nobliwego gatunku strategii. Zmodernizowany wyraźnie engine Il-2 wykorzystuje w pełni wszystkie trzy wymiary i umożliwia m.in. opcję pełnego zbliżenia na jednostkę. Pozytywne wrażenie budzi także naturalny i uwaga - deformowalny teren oraz wiarygodne animacje.

Wartime Command: Battle for Europe 1939-1945, czyli swoiste Command Mission w oprawie godnej XXI wieku, premierę mieć będzie **latem 2004 r.**

PT Boats: Knights of the Sea

Akella

www.akella.com/dev-pt-en.shtml

Morscy specjaliści - twórcy Age of Sails, Sea Dogs i ech - Piratów z Karaibów, ponownie udowadniają, że jeśli idzie o wirtualne wody - nie mają sobie równych. Ich nowy projekt, PT Boats: Knights of the Sea różni się jednak znacząco od poprzednich „pirackich" tytułów. Ten najnowszy jest **symulatorem osadzonym w realiach drugiej wojny światowej.**

PT Boats oferuje spragnionym morskiej wody możliwość kariery jako kapitan aliancki lub radziecki czy niemiecki w czasie wiernych historycznie operacji morskich drugiej wojny światowej (także do 16 osób naraz w trybie multiplayer). Możliwe też będzie wcielenie się w **każdego członka załogi okrętu**, choćby obsługę dział i luków torpedowych. Naturalnie możliwe będzie także zdanie się na AI i ograniczenie do niezbędnych korekt.

Zwyczajowo niezwykłe wrażenia wywiera widok i zachowanie **wody**. Generuje ją autorski STORM 2.5 engine (Piraci z Karaibów wykorzystywało STORM 2.0), wzbogacając grę o wiarygodną fizykę zachowań okrętów (mają reagować nie tylko na trafienia, ale nawet na fale wywołane ostrzałem!). Jeśli zaś chodzi o wygląd tak scenerii, jak i okrętów - uwierzcie, to są obrazki, nie fotografie. Nawiasem zaś mówiąc - interesująca jest kooperacja między różnymi rosyjskimi firmami. Samoloty, jakie pojawią się w PT Boats, tworzy Maddox - twórcy Il-2 i Battle of Britain.

Rycerzem Mórz zostaniemy mianowani **jesienią 2004 r.**

Axle Rage

Akella

www.axlerage.com

Siódmy na naszej liście - Axle Rage - czyli drugi z projektów Akelli, to produkt kompletnie nieprzystający do linii strategicznej tej firmy. Jest, mówiąc najprościej, miksem beat 'em up, czyli **dynamicznych walk wręcz** przy użyciu ponad 30 rodzajów broni (także improwizowanej - większość obiektów posłużyć może jako broń!), oraz - jak w starym hicie LucasArts - Full Throttle - bitew na motocyklach!

Tytułowy Axle Rage – to motocyklista z gangu 'No Dice', jednego z wielu w postapokaliptycznym mieście Nailsdale. Samo Nailsdale jest wyjątkowe - zbudowano je na platformie na morzu (Akella...). W przeciwieństwie jednak do falloutowej Enklawy - to nie tyle schron, co ogromne kompletne miasto, z centrum zastawionym wieżowcami i dzielnicą biedoty na obrzeżach. Niestety nie poznamy ich w czasach największej świetności - miasto w grze toczy rak rozkładu, jego ulicami rządzą gangi, a ludźmi - narkotyki. Właśnie tych ostatnich tyczyć się będzie filmowa wręcz akcja gry.

Axle Rage cechuje również nieprawdopodobna filmowość akcji. Dzieje się tak m.in. dzięki znakomitemu systemowi skryptów pozwalających aranżować niemal dowolne sytuacje.

Axle Rage - wariacja na temat Interstate '76 i konsolowego Streets of L.A., wzbogacona elementami koncertu Grand Theft Auto - rozpocznie się **jesienią '04.**

Rig'n'Roll

SoftLab-Nsk/1C

I jako bonus: gra 7b - Rig'n'Roll, dzieło SoftLab-Nsk i zarazem mój osobisty hołd ludziom, którzy dali światu serię Hard Truck. Rig'n'Roll to kolejna jej inkarnacja, czyli **osiemnastokołowce ponownie w akcji!** Po raz pierwszy jednak w historii gier tego typu - a więc symulatorów wymieszanych w równych proporcjach z grami ekonomicznymi - będzie ona w pełni wiarygodna!

Mamy rok 2024, bohaterem gry jest młody kierowca marnej ciężarówki z lekkim portfelem, ale za to niezłomnym przekonaniu, że już wkrótce zmonopolizuje transport w całym Niezależnym Stanie Kalifornia. Budowa imperium transportowego jednak wymagać będzie nie tylko przetarcia całych mil autostrad, bocznych dróg i ulic San Francisco, Los Angeles, San Diego i San Jose, ale także zmierzenia się ze spiskiem zagrażającym bezpieczeństwu wszystkich mieszkańców Kalifornii!

Premiera Rig'n'Roll odbędzie się w **szeroko pojmowanym 2004 r.**

Angels vs. Devils PL

My tu sobie gadu, gadu, a gdzieś tam – hen w sferze transcendentnej (a gdzie konkretnie - tylko diabli raczą wiedzieć) trwa walka o rząd dusz. Starcie to brutalne i bezlitosne, bo choć wojownicy wyglądają niepozornie, w istocie trudno o potężniejsze i doskonalsze istoty. Czy jesteś gotowy stanąć w szranki? Skoro tak, włóż czym prędzej płytę do napędu CD. Menu umożliwiające instalację powinno się uruchomić samoczynnie. Jeśli z jakichś powodów to nie nastąpi, uruchom program: Setup.exe, znajdujący się na płycie z grą. Krok po kroku postępuj zgodnie ze wskazówkami programu instalacyjnego. Pod koniec tego procesu zostaniesz poproszony o zainstalowanie programów: Adobe Acrobat Reader v5.1 oraz Microsoft DirectX v9.0. Dzięki pierwszemu z nich będziesz mógł obejrzeć instrukcję zamieszczoną na płycie, drugi zaś to zbiór bibliotek niezbędnych do uruchomienia gry.

Uruchom grę, wybierz tryb dla pojedynczego gracza, a następnie kliknij przycisk w dolnej prawej części ekranu, aby rozpocząć rozgrywkę. Ruszaj i niech Bóg ma w opiece wszystko, co znajdzie się w zasięgu twoich piąstek! Poniżej lista pomocnych klawiszy:

Naprzód	W
Wstecz	S
Bokiem w lewo	A
Bokiem w prawo	D
Spacerowym krokiem	W + Shift
Położenie kamery (widok)	poruszaj myszką
Zbliżenie/oddalenie kamery	+/-
Skok	prawy przycisk myszki
Wysoki skok	prawy przycisk myszki (wciśnij i przytrzymaj)
Trzepotanie skrzydełkami	prawy przycisk myszki (przyciśnij, by skoczyć, a następnie wciskaj do oporu, kiedy postać jest już w powietrzu)
Cios piąchą/rzucanie czaru	lewy przycisk myszki
Silniejszy cios piąchą	lewy przycisk myszki (przytrzymaj, by uzyskać efekt pulsowania)
INNE ATAKI PIĄCHĄ:	
Kopniak	Spacja
Pozostałe kopnięcia	kombinacje ze Spacją i różnymi ruchami (przód, bok etc.) i skoków
Rzuć kamieniem o krok	E
Rzuć kamieniem daleko	E (wciśnij i przytrzymaj)
Wybierz rodzaj czaru	rolka myszki lub klawisze od 1 do 0
Pauza	P
Wyjście z gry	Esc lub F12

UWAGA

Angielska wersja instrukcji – na CD z grą. Polską wersję instrukcji umieścimy na CD z demami – ale dopiero za miesiąc (siła wyższa). Tym niemniej gra jest na tyle prosta w obsłudze, że nawet ten skrót instrukcji umożliwia bezproblemowe granie.

Bezpośrednio!

DAJ SIĘ ROZERWAĆ! WSKOCZ DO FANTASTYCZNEGO ŚWIATA **GIER ELEKTRONICZNYCH** I **ANIME**.

HYPER CODZIENNIE OD GODZ. 20.00 DO 24.00 PO PROGRAMIE MINIMAX.

W GRUDNIU POLUJ NA SERIĘ „SCIENCE FICTION & FANTASY" I DOWIEDZ SIĘ WIĘCEJ O BOHATERACH GRY „ZAPOMNIANE KRAINY".

HYPER@CPLUS.COM.PL

© WIZARDS OF THE COAST.
PRAWA DO POLSKIEGO WYDANIA: ISA SP. Z O.O.

„ZAPOMNIANE KRAINY – RASY FAERUN"

HYPER

PROGRAM **HYPER** DOSTĘPNY JEST NA PLATFORMIE CYFRA+ ORAZ W DOBRYCH SIECIACH KABLOWYCH

Delta Force

INSTALACJA

Po włożeniu płyty CD do stacji CD-ROM program zostanie automatycznie uruchomiony. Jeśli tak się nie stanie, kliknij dwukrotnie ikonę Mój komputer, a następnie dwukrotnie tę oznaczającą napęd CD-ROM. Powinno to uruchomić instalację.

UWAGA!

Serial do instalacji gry masz napisany w pudełku. Jeśli chcesz grać przez Internet, wpisz jeden z seriali pliku dołączonego do płytki z demami SH 3 i Contract J.A.C.K. (Delta Force multiplayer kody).

KONFIGURACJA GRY

Ekran konfiguracji (Settings) umożliwia zmianę elementów rozgrywki.

USTAWIENIA OGÓLNE

Mouse Sensitivity – określa czułość myszki
Flip Mouse – zmienia ruch w górę/dół przy sterowaniu myszką
Colours – wybór pomiędzy trybem 256 kolorów (szybsza grafika) i 16 milionów kolorów
Turbo – włączenie (opcja on) zwiększy szybkość kadrów gry kosztem jakości obrazu
Resolution – wybór rozdzielczości od 200 x 240 do 800 x 600
SFX Volume – głośność efektów dźwiękowych
Music Volume – głośność muzyki w grze
Dialogue Volume – ustawienie głośności dialogów w grze

WYBÓR STOPNIA TRUDNOŚCI

Enemy AI – określ inteligencję przeciwnika; wybór opcji Hard spowoduje, że wróg obierze najbardziej skomplikowaną taktykę
Player Health – ustawienia stanu zdrowia gracza, opcja Easy jest najbardziej wskazana dla początkujących
Squad Members – członkowie grupy, wybierz opcję off, jeśli chcesz wykonać misję o własnych siłach
Tracers – opcja off powoduje, że nie widzisz torów wystrzeliwanych pocisków
Friendly Fire Warning – jeśli wyłączysz tę opcję (off), znika czerwony znak, który pojawia się, kiedy najedziesz celownikiem na członka twojego zespołu
Power Ups – wybierz tę opcję, aby mieć podczas misji dodatkowe skrzynie z amunicją i granatami oraz apteczki
GPS Icons – podczas misji na mapie ogólnej (GSP) pokazano pewne ikony; wybranie opcji Show Friendly powoduje, że widzisz tylko kolegów z zespołu; jeśli chcesz widzieć wszystko, wybierz Show Everything

USTAWIENIA KLAWIATURY

(Domyślne ustawienia klawiatury możesz zmienić, używając opcji Remap Keyboard.)

Klawisze kierunkowe – idź naprzód /w tył/w prawo/w lewo
Shift + klawisze kierunkowe – idź powoli
Spacja – skok
Delete – zatrzymanie
End – kucnięcie
Page Down – padnięcie
Control – strzał
S – zmiana zasięgu broni
Backspace – cykliczna zmiana broni
B – lornetka
C – mapa
D – wyrzucenie przedmiotu
G – cel misji
M – zmiana magazynka
O – kolejność zadań
R – ostatnie wiadomości
T – rozmowa
Y – rozmowa z drużyną
1 – nóż
2 – broń palna podręczna
3–5 – broń podstawowa
6–8 – broń dodatkowa
9 – granat
0 – celownik laserowy

F1 – pomoc
F2 – weź jeńca
F3 – linie celownika włączone/wyłączone
F4 – karabin włączony/wyłączony
F5 – widok z zewnątrz (TPP)
F6 – widok pod ustalonym kątem (TPP)
F7 – widok z ustalonego miejsca (TPP)
F8 – obraz w obrazie
F9 – obraz widziany przez obserwatora z przodu
F10 – barwna mapa GSP
F11 – mapa konturowa GPS
F12 – ramka listów włączona /wyłączona

Klawiatura numeryczna
2 – patrz w dół
4 – skręć w lewo
5 – wycentrowanie
6 – skręć w prawo
8 – patrz w górę

– – zmniejsz obraz mapy
= – powiększ mapę
Tab – zmiana widoku kamery
Q – zmień flagę nieprzyjaciela
W – przejdź na kolejny punkt orientacyjny
V – zmień rozdzielczość
Scroll Lock – przełącz pomiędzy trybem pełnoekranowym i w okienku
K – podczas gry multiplayer lista graczy oraz killsów

EKRAN GRY

Na górnym pasku ekranu gry znajdują się – kolejno i licząc od lewej:

1. Pasek zdrowia – wskazuje stan zdrowia, jeśli w opcjach ustawiłeś ten element na easy.
2. Ikona pozycji – sylwetka ta informuje, w jakiej pozycji się znajdujesz: stoi, kuca czy leży.
3. Aktualnie wybrana broń – wyświetla wybraną przez ciebie broń, jej aktualny tryb strzelania, ilość magazynków i ilość serii, jaka pozostała w używanym magazynku.
4. Kompas – na tarczy kompasu wskazany jest kierunek, w jakim jesteś aktualnie zwrócony. Zielony punkt wskazuje kierunek do kolejnego punktu orientacyjnego.
5. Wskaźnik punktu orientacyjnego – w tej ramce widnieje nazwa i kod następnego punktu orientacyjnego oraz odległość w metrach do tego punktu.
6. Współrzędne – w ramce po lewej widzimy własne położenie we współrzędnych mapy. W ramce po prawej – wykaz przedmiotów zebranych podczas akcji.

NA EKRANIE GRY WIDZIMY:
- Po lewej stronie satelitarną mapę GPS. Naciśnij [F9] (mapa barwna) lub [F10] (mapa konturowa), aby ją zobaczyć.
- Po prawej znajduje się kamera obserwatora. Wciśnij [F9], aby wywołać obraz z kamery pierwszego zwiadowcy. Klawiszem [TAB] możesz przełączać widoki na twój lub kumpli z zespołu.

NA DOLE EKRANU WIDZIMY:
- Po lewej informacje, np. aktualne rozkazy i stan grupy.
- Po prawej wyświetlone są imię żołnierza, aktualna misja oraz czas misji (jeśli zadanie jest do wykonania w określonym czasie)

MISJE DLA JEDNEGO GRACZA

Kliknij opcję Single Player Game, aby zobaczyć ekran wyboru kampanii (Campaign Selection). Możesz tu wybrać jedną z pięciu dostępnych z nich. Po ukończeniu misji możesz obejrzeć jej powtórkę, wybierając ją z ramki po prawej stronie. Kliknij ikonę Accept, aby rozpocząć rozgrywkę.

GRA WIELOOSOBOWA

Internet – wybierz opcję Host, by rozpocząć grę. Jeśli chcesz odszukać grę, musisz wpisać najpierw adres IP komputera hosta gry w ramce Internet Address, potem wcisnąć Search, by odszukać grę. Jeśli serwer wymaga hasła, będziesz je musiał wpisać.

LAN (IPX) – kilku graczy może także grać poprzez sieć lokalną LAN. Dla tego typu gry tylko jeden gracz musi mieć dysk CD w stacji CD-ROM.

Połączenie szeregowe – w grę można również zagrać z drugą osobą, wykorzystując połączenie szeregowe. Musisz tylko poinformować program, z którego portu szeregowego korzystasz. Tylko jeden gracz musi mieć dysk CD w stacji CD-ROM.

Modem – dwaj gracze mogą zagrać również poprzez połączenie modemowe. W przypadku gdy twój komputer ma być serwerem, wciśnij opcję Host, aby przejść dalej. Komputer zaczeka wówczas na zgłoszenie się drugiego gracza. Jeżeli natomiast chcesz się przyłączyć do gry, wpisz numer telefonu gospodarza gry w ramce „# Phone", po czym wciśnij Join.

TYP GIER TRYBU MULTIPLAYER

Cooperative – w tym trybie odtwarzasz misje z trybu single player, z tym że, członków zespołu zastępują tu żywi gracze. Misje te są trudniejsze w trybie multiplayer, ponieważ nie da się przewidzieć do końca zachowania ludzi, no i zwiększono liczbę wrogów.
Deathmatch – klasyczny deathmatch na fragi.
King Of The Hill – gracz zwycięża poprzez zajęcie określonego obszaru w pewnym przedziale czasowym. Jest on wskazany na mapie GPS jako czerwone kółko.
Capture The Flag – celem jest odebrać flagę innego zespołu, przejmując ją i zanosząc do obszaru własnej drużyny. Jednocześnie musisz bronić własnych flag. Pokazane są one na mapie satelitarnej GPS jako trójkątne znaczki.

TWORZENIE WŁASNEJ GRY

Gospodarz serwera, na którym odbywa się gra, powinien określić funkcjonowanie i zasady gry.

Server Type – typ serwera. Jeżeli nie zamierzasz grać, wybierz opcję Server Only.
Max Player – określa maksymalną liczbę graczy.
Team Selection – wybranie opcji Server Chooses spowoduje, że to serwer będzie zarządzał podziałem na drużyny.
Score Limit – określa, ile punktów należy zdobyć, aby wygrać i zakończyć grę.
Time Limit – określa, jak długo ma trwać walka.
King Of The Hill Time – określa łączny czas, przez jaki gracz musi okupować obszar, aby wygrać grę.
See Team on GPS – wybierz Yes, jeśli chcesz, by gracze widzieli kolegów z drużyny na mapie satelitarnej.
Tracers – wybierz Off, jeśli chcesz, aby gracze widzieli tory pocisków.
Friendly Fire Warning – wybierz Off, aby każdemu z graczy nie pojawiał się znak ostrzegawczy, gdy wyceluje w kompana.
Allow Friendly Fire – wybierz Off, aby twoi koledzy nie otrzymywali obrażeń, gdy zostaną ostrzelani przez własny oddział.
Allow Team Tags – wyłączenie tej opcji (Off) zabrania graczom używania oznaczeń własnych drużyn.

Pełna wersja instrukcji – na płycie z grą.

KONKURS SMS-OWY

WORMS 3D

Nagrody!

Płyta IntelR Desktop D865PERLL - LAN 10/100

Procesor IntelR PentiumR 4 2,4 GHz HT/FSB 800 BOX

30 egzemplarzy gry Worms 3D

Co zrobić, aby je zdobyć?

Wystarczy prawidłowo odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Czy producentem Worms 3D jest?

A. Team 17
B. Electronic Arts
C. Wormsoholic Team

Następnie wysłać odpowiedź SMS-em pod numer 7164.

SMS wpisz według schematu: CA.WORMS.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A, B lub C).

Odpowiedzi można także przesyłać na kartach pocztowych.

NASZ ADRES:

CD-Action
ul. Sukiennice 6
50-107 Wrocław

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł (cena z VAT).
Regulamin dostępny jest na stronie www.cdaction.com.pl oraz w siedzibie redakcji.

Na prawidłowe odpowiedzi czekamy do KOŃCA GRUDNIA!

dance soul hip hop

radiostacja

nove rytmy

warszawa 101,5 fm olsztyn 91,9 fm gdynia 101,1 fm gdańsk 92,0 fm poznań 101,6 fm wrocław 106,9 fm kraków 93,7 fm rzeszów 96,4 fm

Tipsy

Call of Duty

Do linii komend dopisz: **+set monkeytoy 0 +set sv_cheats 1** (ze spacją oddzielającą **+set** od pliku exe!). Uruchom grę, naciśnij **[~]**, by włączyć konsolę. Wpisz:

give xxx - dostajesz przedmiot xxx (np. give mp 40 itd.)
give health - energia na maks.
god - nietykalność
notarget - wrogowie cię nie widzą
noclip - przenikanie przez mury, podłogi itd.

Uwaga!
Jeśli po wpisaniu kodów komputer wyświetli: **sv_cheats are read only**, wpisz wówczas: **setrandom sv_cheats 1**. I tipsy zadziałają...

Conflict Desert Storm 2

Ukończ grę, a dostaniesz w prezencie tryb **Extreme Mode**.

Empires: Dawn of the Modern World

Podczas gry naciśnij [Enter], wpisz cheat, ponownie naciśnij [Enter]:

noob - odkrywa mapy, daje wszystkie surowce, szybkie budowanie
red bones - energia na maksa i wszystkie surowce
pit stop - uzupełnia paliwo wszystkim samolotom
homeland security - odkrywa mapę
weak like ukraine - przegrałeś
shock and awe - wygrałeś
kung fu - szybkie budowanie
republicans - 1000 złota
call boggy - 1000 jedzenia
get stoned - 1000 kamienia
beaver - 1000 drewna
daddy's credit card - po 100 000 wszystkich surowców
qa salary - usuwa wszystko złoto
no soup for you - usuwa wszelkie jedzenie
cold shower - usuwa wszystkie drewno
busted - usuwa wszystkie kamienie
communism - usuwa wszystkie surowce

Hidden and Dangerous 2

Wpisz [~], by włączyć konsolę i wpisz:

giveitem (nazwa) - otrzymujesz dany przedmiot.

A oto spis możliwych nazw:
aqualung; arisaka; arisakaopt; backpackgb1; backpackgb2; backpackgb3; backpackger; backpackrus; bar; bazooka; binoculars; brengun; camera; carbine; clummybomb; colt; degtyarev; delisle; dynamite; enfield; explosivesbag; garand; grenade36; grenade69; grenadeger; grenadejap; kg98; kg98opt; knifeger; knifesas; lee; leeopt; magneticmine; medikit; medikitbig; mine; mosin; mp40; mp44; panzerfaust; parabellum; pps; shotgun; spagin; springfield; springfieldopt; stengun; stengunsil; taisho; tankmine; thompson; tokarev; wirecutter; zb26

heal # - ilość energii (z przedziału 1-100)
hydroshock - ???
happyammo - ??? (nieskończona amunicja?)
kill - auć!

Max Payne 2

Uruchom grę z parametrem: **-developer**, dopisanym do linii komend. Naciśnij [~], by otworzyć konsolę. Wpisz:

clear - czyści ekran konsoli
coder - god mode (wszelka broń, energia, nieskończona amunicja)
god - god mode
mortal - wyłącza god mode
getallweapons - wszelka broń
quit - pa, pa
showfps - ilość FPS
getberetta - beretta z 1000 naboi
getbullettime - bullet time
getcoltcommando - Colt Commando z 1000 naboi
getdeserteagle - Desert Eagle z 1000 naboi
getdragunov - Dragunov z 1000 naboi
gethealth - 1000 jednostek zdrowia
getingram - Ingram z 1000 naboi
getkalashnikov - kałasz z 1000 naboi
getmolotov - koktajl mołotowa
getmp5 - MP5 z 1000 naboi
getpainkillers - 1000 tabletek przeciwbólowych
getpumpshotgun - shotgun z 1000 naboi
getsawedshotgun - obrzyn z 1000 naboi
getsniper - snajperka z 1000 naboi
getstriker - striker gun z 1000 naboi
jump10 - wysoki skok
jump20 - bardzo wysoki skok
jump30 - rekord świata w skoku wzwyż :)
showhud - HUD
help - pełna lista komend
F3 - tryb ruszania kamera

•Ciekawostka :)
Chcecie pograć Moną, ale w nader skromnych ciuszkach? (*)

Uruchom grę z parametrem: **-developerkeys**.

Wgraj jakikolwiek poziom - klawiszami PGUP, PGDN zmieńcie model postaci... i już.

(*) dokładniej to bez ciuszków :)

Polanie 2

Naciśnij [Enter], wpisz: KnightCheater, naciśnij [Enter], by aktywizować cheat mode. Naciśnij [Enter], wpisz cheat, naciśnij [Enter].

(Uwaga!
Tipsy są do angielskiej wersji, nie testowaliśmy, czy działają w wersji polskiej - ale powinny.)

MilkyPower - wskazana jednostka ma maksymalną ilość energii
setmaxmoney (###) - dostajesz ### kasy
teleportunit 1 - teleportuje wskazaną jednostkę w miejsce wskazywane przez kursor
FireRain - ognisty deszcz padający przez odkrytą mapę
GoToValhalla - wskazana jednostka umiera
Plague – wszystko, co żyło, umiera
Fog - zakrywa mapę
BeautifulWorld - odkrywa mapę
EagleEye - usuwa fog of war w już oczyszczonym terenie
End mission - koniec misji (wygrywasz?)

Tipsy o nieustalonym działaniu:
FollowAlpha; no2d (o or 1); addcolor (x,y,z); GameRate (1-160); graphrate (1-160); showarea 1; graphminrate (###); switchtoplayer (###); moneyiff; create; ClearCurs; killcurs; setcountlimit; enablelevel; selunitnum x; updateworld; LookAt; DelayedLookAt; netcheck; stats x; 1nup; EnableFastExit; AltTabPause; InitTimer; Epidemic; DeathAr

SimCity 3 Rush Hour

Uruchom grę. Podczas niej naciśnij [CTRL] + [X], by wejść w konsolę - wpisz cheat, naciśnij [Enter]:

fightthepower - nie trzeba mieć prądu
hellomynameis - zmień nazwisko burmistrza (wstaw spację, wpisz nowe nazwisko)
howdryiam - nie trzeba mieć wody
sizeof - powiększenie (1-100)
stopwatch - stopuje zegar
tastyzots - ???
weaknesspays - przybywa 1000 kasy
whatimeizit - ustawiasz czas (wstaw spację, wpisz parametry)
whererufrom - zmienia nazwę miasta (wstaw spację, wpisz nową nazwę)
zoneria - ukrywa empty zone color
you don't deserve it - ???

Teenage Mutant Ninja Turtles - 2003 Edition

•Zmień datę systemową na 24.12
Zobaczysz świąteczną niespodziankę.

•Zmień datę na 1.11, by zobaczyć, co żółwie robią w Hallowen.

•Challenge Mode
Przejdź Story Mode wszystkimi żółwiami, a odblokujesz ten tryb.

•Ukryte postacie w trybie Vs. Mode
Musisz spełnić następujące warunki:

Casey Jones: przejdź Stage 1 Raphaelem
Evil Turtlebot: przejdź Stage 3 wszystkimi żółwiami
Hun: przejdź Stage 6 Michaelangelen
Splinter: przejdź Dojo Stage 3 Leonardem
Shredder: pokonaj Shreddera każdym żółwiem
Oroku Saki: pokonaj Saki każdym żółwiem
Yoshi Hamato: zalicz Challenge Mode każdym żółwiem

•Secret of Gembu
Pokonaj Dojo Stage 3 każdym żółwiem, a dostaniesz specjalny combos (Secret of Gembu). Zadaje on obrażenia wszystkim wrogom na planszy jednocześnie.

www.ea.com
Każda godzina nocy to godzina szczytu.
Przejdź na ciemną stronę. Pędź przez miasto, ścinaj zakręty i pal gumy podczas szaleńczych wyścigów, startując w jednej z 20 ulicznych bestii. Poprowadź Nissana, VW, Toyotę, Mitsubishi i inne. Bij rekordy. Zgarniaj kasę i nie żałuj na tuning. Przygotuj się na więcej. Przerażające osiągi. Zabójczy wygląd. Turbiny, resory, nadwozia i oczywiście dopalacze. Wejdź w świat Need for Speed Underground. Tej nocy nie zaśniesz.

CDACTION@CDACTION.COM.PL

SUKIENNICE 6, 50-107 WROCŁAW

ACTION REDACTION XIII

Rozterki EGM:

Jeżeli naszyjnik nosimy na szyi, a napierśnik na piersi, to dlaczego napletka nie mamy na plecach? I gdzie powinniśmy nosić naleśnik i nagniotki?

EGM

Smg: Nagminnie powinniśmy je nosić... nagminnie!

Elo! Ponieważ to numer specjalny i do tego trzynasty, postanowiłem zrobić specjalną edycję AR. Stąd wrzuciłem tu dużą dawkę listów, które jakoś nie (z)mieściły się w „normalnych" AR z przyczyn obyczajowo - różnych oraz powiększyłem „Ludzie i ludziska" tak mocno jak się dało. Zapraszam do lektury i uprzedzam z góry (o, rymłem sobie!), :) że jeśli oczekujesz Poważnych Listów, Jeszcze Poważniejszych (I Uprzejmych) Odpowiedzi, nastroju jak na akademii ku czci, beczki wazeliny, włażenia w zadek bez mydła i lizania po... nogach, może od razu przewrócić te strony - bo dziś nic na nich dla siebie nie znajdziesz. Ani też w żaden inny dzień...

Komunikat specjalny!

Stan kawalerów w redakcji CDA - ubyło 1. Ksywka nieszczęśnika: Allor. A mówią, że na starość się nie głupieje... :)

Śmiech na sali :)

Pod koniec lektury AR (...) już nie wytrzymałem. Walnąłem śmiechem tak, że aż cała klasa popatrzyła na mnie z wielkim zdumieniem i wyrazem zaciekawienia na twarzach. Może nie byłoby w tym nic ciekawego, gdyby nie to, że ja... uczę informatyki w tej klasie. Rozbawiliście mnie, Panowie i Panie, do tego stopnia, że podarowałem klasie kartkówkę i do końca lekcji uczniowie czytali sobie CDA. Bardzo im się podobało. (...) Dzięki jeszcze raz i niech dobry nastrój nigdy was nie opuszcza.

Bedzyn

Hip hop-action

*Wypada czy nie wypada mi się z wami witać? - oto wielkie jest pytanie, ale niech będzie. Więc witam redakcję CDA. No więc ja to so-bie prze-stu-dio-wałem i już wiem - od prawdy się nie uciekniе! „Ludzie mający na twarzy syfki, co se popodkradali ksywki", a to, co napisaliście poniżej, to wielkie kłamstwo! W tym momencie przejrzałem was i przeleciałem jak g*** przez gęś. Sami się wkopaliście, panie Smuggler i panie Jedi - i jeszcze bezczelnie piszecie, że to nieprawda (tfu); powinniście tam jeszcze dopisać „i na dupie (pupie?!) wrzody, co je wyciskali do wody" (praktyka czyni mistrza, no nie, panowie) - mleheh (radzę nosić foliowe worki na głowie albo jak kto woli - papierowe torebki).*

(...) Aha, wolę wam jeszcze jeden rym wymyślić, bo biskupa to mi trochę żal, a jak dla was, panowie, to np. może być „to te dziwki, co se kradną ksywki" (a oto inne przykłady „pozdrów jakiegoś (******)syna z Cd-Ekszyna", „Pana Smugglera znam jako jedną z części rowera" - wiadomo jaką. :),

Przynajmniej mam pompkę - i panienki na mnie lubią jeździć. :)

„Cześć, redaktorzy - na głowę chorzy i recenzenci od tyłu ...cięci" (to miało być na przywitanie), „koniec dymania - brać się do grania i pisać recki, ludu sowiecki", „i aż się cieszy w człowieku dusza - jesteście głupsi od G.W. Busha" (hehe), „do czytelników waszych dociera, wyście wspaniali jak rząd Millera", „ty mój kochany Cd-Ekszynku, twoja redakcja to wstyd dla rynku" (wrocławskiego - mlehehe), a na koniec może być „czytelników rozkręcali [tu wasze ksywki] panowie z dymem na bani" albo (wariant II) „Smuggler, który głupa wali, i Mr Dżedi, co razem pochlali" - hm i co?

No - niezłe, niezłe, to ostatnie nawet bliskie prawdy. Możesz namieszać na polskiej scenie hip hopowej. :) Tylko, że nie trzymasz rytmu, śpiewasz nieczysto, masz przykrą barwę głosu, archaiczny repertuar, wybite przednie zęby i paskudną gębę. Oraz grafomańskie teksty. Zatem jestem na „tak", a resztę dopowie Jacek Cygan.

I to by było na tyle - w drodze rozsądku pożegnam się z wami - syfkami. :) Tak a propos, (hm) Suki(ennice) - nie widziałem tam waszej redakcji, tylko siedzibę Straży Miejskiej. A - i jeszcze miły policjant wyjaśnił mi, że wyrzuceni ze Straży Miejskiej za głupotę, lenistwo i ogólną beznadzieję trafiają do redakcji CD-Action - uczyć was kultury, ogłady i pracowitości tudzież ortografii?

Tak, ale szybko rezygnują, bo za cholerę niczego nas nie mogą nauczyć, a poza tym dobijamy ich głupotą. Jak myślisz - a o czyjej głupocie opowiadają dowcipy policjanci? Znają nas w każdym komisariacie!

pozdrawiamy (choć wy chamy!) von (All)Fred & CDAzgredisdead(tm)

Bardzo dziękujemy, ale i tak na was lejemy. :)

Bałkocik

A tu macie taki typowy list krytyczny, których zwykle nie drukujemy, bo szkoda na nie miejsca - ale może by ci, którzy narzekają na poziom AR, przeczytali jak mniej więcej wygląda standardowa krytyka i docenili to, co dla was z masy listów wyłuskujemy.

Wy chyba jesteście jacyś nie tego. Jak można było dać do gazety

SCHWYTANE W SIECI

Czyli to, co o CDA napisali w Internecie. Styl, ortografia itd. oryginalne - bez ingerencji z naszej strony. Odreagowaliśmy za to w komentarzach. :)

Przyszłość CDA?

Ci, którzy nie mają Netu, nie wiedzą, iż na parę dni przed premierą CDA zamieszczamy na różnych forach dyskusyjnych zapowiedzi „co będzie w najbliższym CDA". Kilku online'owych czytelników postanowiło wybiec nieco dalej w przyszłość...

Jerryzzz: CDA 12/2008. Nowy CDA będzie z ogromnymi zmianami. Po naszej ostatniej ankiecie zrozumieliśmy, że pora na największe zmiany w całej historii CDA! Postanowiliśmy zamieszczać regularnie ok. 250 stron, jedno CD i jedno DVD. (...) Co ciekawego będzie w tym numerze? Oczywiście temat numeru, a w nim poznacie całą historię gry „FIFA" od pierwszego wydania, aż po odsłonę z numerkiem 2007 i o tym co nas czeka w „FIFA Football 2008"! Oczywiście zapowiedzi oraz... recenzję „Duke Nukem Forever"!! Poradnik, jak zrobić trójwymiarową grę akcji. Od tego numeru rezygnujemy z działu VETO, gdyż po ostatniej recenzji gry „Devastation 4" nadsyłaliście tyle mailów, że nie mieściły się w mojej skrzynce! Do tego konkurs, w którym można wygrać egzemplarze gry „Doom 4" („trójka" i tak była lepsza!). Aha! W tym miesiącu pełna wersja, ale za to jaka! Half-Life 2! I to wszystko za jedyne 19,99 zł!

Optymista cholerny! :)

Zawartość CDA: ZAPOWIEDZI: FIFA Football 2008, Tony Hawk's Pro Skater 6, Quake VI, London Racer VI, S.T.A.L.K.E.R. 3. Recenzje: Duke Nukem Forever, Doom 4, Warcraft V, Close Combat VIII, Championship Manager 07/08, GTA Los Angeles in 2090 (nowy dodatek do części... trzeciej!), Heroes VII, Toca Race Driver: Mission Impossible, Giants: Citizen Cabuto 2, Delta Force: Vietnam, Diablo IV, Mig Alley 3, Silver 3, The Grinch 2, Thief 5, Return To Castle Wolfenstein 3. SUFLER: Doom 4. Nie tylko gramy: Jak odkleić naklejki z monitora, które mają bardzo mocny klej? Jak włożyć pojemnik z tuszem do drukarki nie brudząc się cz. 927 - ostatnia. Inne: Doom 3 - okładka, Doom 3 - instrukcja. NA CD: Doom 3. Patche: Heroes VII 1.5 - patch dodający jednego włosa na głowie u jednego bohatera. Bonus: Niestety nie mogę opisać wszystkich rzeczy znajdujących się w Bonusach bo potem modemowcy by krzyczeli, że forum za długo się ładuje. :)

A tu, wersja alternatywna zapowiedzi...

ejpi: CD-ACTION 4_2009. NEWSY ZE STRONY WWW: smuggler is dead. Z przykrością informujemy że tragicznie zginął Smuggler. Więc musimy połączyć ten urodzinowy numer z numerem żałobnym. Ale dobra wiadomość: Smuggler dostał nagrodę Darwina. Chciał powiesić w pokoju swój nowy 48 calowy telewizor, na suficie. Podłączył go do kompa i gdy w nocy zaczął grać w Britney Dance Beat 2009 Pro Edition, włączył funkcje Double Digital 3d Pro Turbo Surround. I od tej muzyki telewizor zsunął się z haków i go zabił, raniąc przy tym jego żonę (Larę). Druga dobra wiadomość, to to że Smuggler jest już prawie sklonowany z pobranego od niego łańcucha DNA, i niebawem klon będzie w redakcji.

Co w najnowszym CDA. Jak co miesiąc 300 + oddzielny katalog (400 str.) z reklamami. Jako że to numer urodzinowy dajemy 6 pełnych wersji na 14 płytach CDVDR+, są to gry: Homeworld 4: Return to Prehistoric, Duke Nukem - Iraq Project (dodatek do DNMP), Sims Expansion Pack 26, Half-Quake 5, Conqer Strike - Yanless War i prawdziwy hit: film Tomb Raider & Spiderman Reactivation. Także 56 recenzji, 16 stron z Tipsami i wiele innych.

ZAPOWIEDZI: Tomb Raider XVIII: angel is dead, Exit to Matrix VI, Doom III, Duke Nukem Forever (nowe screny), Worms 5D, Heroes 4 - The Wolf King (w końcu siódmy dodatek!).

RECENZJE: Age of Empires 2 - King Back, GTA 3 New York City, Maluch Race Driver (10/10 znakomity symulator), I.G.I 7 Khazakhstan Edition, Need For Speed Hot Pursuit 9, Final Fantasy XXVII, Syberia 8, Wolfenstein 5D, Battlefield 2003 Iraq Saddam Attack.

Nie tylko gramy: jak wymienić diodę na płycie głównej. Podłączamy klawiaturę.

Inne: Action Redaction profesional Edition,

Smuggler's Run

Fani Smugglera powinni to czytać jak leci. Jego przeciwnicy - tylko wersy w kolorze niebieskim.

Pan redaktor CD-ACTION - Smuggler, jest
osobą o dużej wiedzy i oświeconym umyśle a nie,
kimś mało inteligentnym i niezrównoważonym psychicznie.
Trzeba brać z niego przykład.
Jego wypowiedzi na forum, i w czasopiśmie są
rzetelne, inteligentne i zgodne z prawdą, a nie - tak jak niektórzy mówią,
mało inteligentne, bez sensu, po prostu na poziomie 20-letniej blondynki.
On ma bardzo wielki talent.
On reprezentuje sobą takiego
wielkiego człowieka przemawiającego mądrze do ludzi, a nie
gbura myślącego, że umie mówić i pisać.
Jest idealny.
Smuggler zawsze
potrafi wytłumaczyć ludziom, czy mają rację, czy też nie, a nie - jak jego przeciwnik
zmieszany jest z błotem, nie umiejąc wypowiedzieć lub napisać logicznego ciągu wyrazów.
Ma wielką wiedzę w mowie i piśmie.
Bez niego CD-Action byłoby
beznadziejnym magazynem, z niską reputacją i na niskim poziomie, a nie
najlepszym magazynem w kraju, uwielbianym przez tłumy.

Ejpi

Teraz pochwały - jesteście zaje... nie dokończę cool i w ogóle. Nie podoba mi się tylko ta twarz (pocięta) Smugglera w AR.
PS Błagam, usuń swoją fotkę, ona oszpeca tę gazetę.

MICKEY MOUSE

Jakbym tam dał swoją prawdziwą twarz, to byś w ogóle nie narzekał, bo by ci mowę odjęło.

Wszyscy się czepiają Smg., ale to przecież zwykły facet - oto parę przykładów (...).

Smuggler nie zabija, Smuggler zmniejsza bezrobocie. Smuggler nie gnoi czytelników, Smuggler trzyma się zasad, :) Smuggler nie jest wredny, Smuggler obiektywnie ocenia szanse, Smuggler nie myli się, Smuggler ubarwia AR, podsuwając czytelnikom fałszywe informacje, Smuggler nie wciska kitu, Smuggler tłumaczy czytelnikom ich błędy, Smuggler nie terroryzuje, Smuggler dba o porządek i spokój. Smuggler nie spóźnia się, Smuggler wprowadza atmosferę nerwowego oczekiwania. Smuggler nie nabija się, Smuggler z dystansem komentuje poczynania czytelników, Smuggler nie miewa ogranych pomysłów, Smuggler kontynuuje stare wątki, Smuggler nie jest skąpym dusigroszem, Smuggler uczy czytelników gospodarności, Smuggler nie przegina z wątkami seksualnymi, Smuggler uczy czytelników życia, Smuggler nie irytuje czytelników, Smuggler wie więcej o AR, Smuggler nie wymachuje łapami, Smuggler kreśli zarys sytuacji, Smuggler nie przeprowadza eksterminacji czytelników, Smuggler uczy czytelników sztuki przetrwania.

/Juraviel

Wiesz, Smuggli, zastanawiałem się wczoraj z kolegami, jak wyglądasz. Po 4 bezalkoholowym zrobiło się ciekawie. Po 6, jak co chwilę któryś już szedł w krzaki, zaczęliśmy operować konkretnym nazewnictwem opisującym twoją twarz... Sam zdecyduj, co było najbliższe prawdy: Kwasimordo, Morda Kombat, Ryj-MaGeddon, hrabia Monte Pysko, Tajemnice Stęchłej Żuchwy...

Kwasimordo mi się ciut „prezydencko-wszystkich-polako" kojarzy - raczej odpada. Reszta może być. Stęchła Żuchwa - dooobre!

Później fantazja nasza wymknęła się poza granice pojęcia ludzkiego i sensu („Z kamerą wśród zwieraczy", „Smuggler w bramach ha-/sedesu (niepotrzebne skreślić)", „Cy-Klop - straszny mit" oraz „Merc Sedes"). A ja w końcu (nie pytaj, po ilu, nie pamiętam) jak zawsze genialny wpadłem na pomysł, aby cię zapytać osobiście. No więc pytam jako wysłannik 3-Klopa: Jak wyglądasz owiany tak wieloma mitami, Smugglerze?!

(Wszelkie prawa zastrzeżone. Nazwy własne. Tekst tylko do użytku domowego i CD-Actionowego. Nie rozpowszechniać bez wyraźnego pozwolenia, chyba że ci się nie chce do tego stosować. Nie ścigane prawnie. Autorowi zresztą w ogóle nie zależy!)

hucky

Wyglądam tak, że bez 12 piw w zapasie lepiej mnie nie oglądać. A po tych 12 na mój widok trudno jest je utrzymać w żołądku. W każdym razie jestem na prowizji u sprzedawców okularów przeciwsłonecznych. Codziennie kręcę się w pobliżu ich straganów i nie wiedzieć czemu, ludzie na mój widok nagle kupują cokolwiek - byle miało mocno przyciemnione szkła. Co prawda, nie podoba się to niektórym przedstawicielom Kościoła - bo ludzie przy tym krzyczą „O, Jezuuuu!!!", „O Matko Bossska!!!" itd. co narusza jedno z przykazań - ale czy to moja wina? A tak w ogóle zacytuję zwrotkę wiersza J. Tuwima, który chyba pisał ją z myślą O MNIE (grunt to skromność). *„Zaśmiecam język z lubością/Znieprawiam, do złego kuszę/Zakusy mam bolszewickie/I sączę jad w młode dusze".*

grę Prince of Persia 3D i ocenić takie g... na 8/10, przecież to się nie mieści w głowie (...).

Jak się ma małą głowę, a w niej jeszcze mniejszy rozumek - to faktycznie mało się w niej mieści.

Ja kupiłem dwa, trzy numery waszego czasopisma i nie z powodu gier, jakie dajecie - tylko gazetę, która się nadaje do podcierania tyłka. Gdybyście dali KKND lub ABE - są na 100% lepsze niż jakieś Prince, Turok czy Hexen – jejku, badziewne i beznadziejne jak i wy. Nigdy nie kupię waszego czasopisma, a wasze dopcipy są wyjęte ze śmietnika. Zdjęcie laski niby nagiej to ma być śmieszne? (...) Jestem fanem strategii, czyli dajcie mi strategię albo nigdy was nie kupię i tak was nie kupuję, bo nie chce mi się wydawać blisko 20 zł na zwykły papier toaletowy. Według mnie - nie znacie się w ogóle na grach - dajecie coś starszego. Jesteście dziwolągami.

maniak gier RTS

Facet, to dla nas komplement. :)

Action Redaction lamer Edition, Schabowy Zone, Tawerna SIM, Solucje (9 000 000).

I reakcje na takie zapowiedzi...

BriskShoter: Ja tylko jedno: Recenzje: Duke Nukem Forever. LoL, RoTfL, R&R i ogólnie buahahaha :D. BTW hehe czekamy na odpowiedź XXXX ;)))).

Nobodys: Myślisz, że do tego czasu przetrwają? Ale z ciebie optymista!!! :)

Verminus: Słyszałem, że XXX da wtedy Martix: Rewolucja na drugiej DVD jak zwykle kiepawe full wersje. Nina: Polowanie na Saddama i Another War 3. ps. tak na serio to w 2008 o płytach CD nikt nie będzie pamiętał. DVD się zadomowi na dobre, pewnie w stadium DVD jaki mamy teraz będzie nowy standard. :)

*eJay: Hehehe nieźle ale tak szczerze to do d*** zapowiada się cała przyszłość gier.. żadnych innowacji tylko same kontynuacje...*

Jerryzzz: Też tak myślę. Nie będzie już dobrych oryginalnych, innowacyjnych gier. :(

Iii tam, panowie, od 20 lat słyszę, że „gry się kończą - kiedyś to były, a teraz...", a interes i tak jakoś się kręci. Będą jeszcze nowe i oryginalne - tylko nie potrafimy sobie wyobrazić - jakie. A ten, kto na to pierwszy wpadnie, zrobi taką grę - i majątek...

Garbizaur: Bardzo ciekawe. Najbardziej zaciekawił mnie Toca Race Driver: Mission Impossible. W sumie to dobry tytuł na grę wyścigową. Czekam na premierę. Zobaczymy za 5 lat czy miałeś rację co do tytułów. :)) Dobre to było.

Raziel: Diablo IV w 2008 roku? tak wcześnie? że niby mam się na to nabrać? phi!:P

A tu, lista ciekawszych gier z roku 2008... :)

GTA: Warsaw City, Starcraft 2, Fallout 3 1/2, Blacha (czyli wróg numer jeden dla Chrome'a), Biust 5D, 320 Whells of my Porsche, Delta Force: Fatal Mystic, Saddam Hussein's American Swine's, Half-Life: Quater-Life, Tomb Raider: The Frozen Adidas Alfons 3D, The Sims: Sprzątaczka, Emergency 4: Na ratunek Gazikiem, Need For Speed 8: Handbrake, Blood Stachu, Pilsudski's Strategy: Poland, Mortal Kombat 8: Kick my ass Kurde Frans 2008

Dlaczego CDA jest „be"?

Oto dyskusja fanów innego pisma (dodam, że wybrałem te co „mądrzejsze inaczej" posty - nie zabrakło tam normalnych wypowiedzi).

•Co do CDA to nie bardzo mi się ono podoba od samej nazwy (w końcu pismo jest do czytania, a nie do grania).

A co w takim razie powiesz o Resecie? Z taką nazwą nawet pograć nie możesz, bo sugeruje ona, by restartować komputer. A Secret Service? Hm? Zamiast czytać, będziesz tylko usiłował łapać szpiegów itd. Może właśnie dlatego pisma te padły? :)

Stosunek Smugglera do ludzi piszących do AR to sprawa na odrębną rozmowę.

Z chęcią poczytam. :)

•Jednak nigdy nie kupię CDA z tego powodu, że jest ono pisane przez psycholi i dla psycholi, ludzi z błędami genetycznymi, którzy podniecają się tym co dla normalnych osób jest niesmaczne, obrzydliwe, powoduje zbieranie się na wymioty.

Np. twoim listem? Masz rację (w tym momencie). :)

Na rynku polskiej prasy znajdują się produkty skierowane dla miłośników pięknych nagich kobiet, dalekich podróży, szybkich samochodów... oraz zmasakrowanych gnijących trupów... CDAction jest skierowane do tych ostatnich... (...) Cóż.. prawda bywa okrutna. Można oczywiście pociąg seksualny chłopca do innych chłopców nazywać odmiennym gustem... Podobnie jest z CDA.

Zamiast moich komentarzy, może zacytuję fanów (normalnych) pisma XXX:

Voorplayer: XXX ma chyba niebezpiecznie dużą grupę czytelników czytających je tylko po to by połechtać własne ego, udowodnić innym swoją wyższość i przekonać samych siebie o własnej (często rzekomej) inteligencji. Bufonów, krótko mówiąc.

Tex Murphy: Być może ja też jestem półmó-

Ale kaszana... ta Kaszanka

Najbardziej przynudzającym i trochę badziewnym działem jest „Kaszanka Zone". Normalną kichę tam serwujecie i to w dodatku taką mdłą i ciężko strawną. Z tego, co wynika „kicha zone" powstała, by pastwić się nad bezbronnymi gierkami, które są lamerskie, głupie itp. Ma to zaspokoić wygłodniałych czytelników, którzy lubią czytać recenzje takich baboli. Ale... no właśnie - jest małe (jak to zwykle bywa) „ale". To coś pod nazwą kaszanki nie zasługuje na miejsce w CDA. Nie ma tam nic śmiesznego, recenzje są mdłe, a recenzenci piszą na „odwal się". Jeżeli już to coś ma być tam, gdzie jest, to powinno być przynajmniej śmieszne, zabawne itp.

W własnej naiwności myśleliśmy (hm?), że ten dział właśnie taki jest.
PS Zauważyłem, że jak ktoś nie wie, jak się czepić recenzji, pisze, że „jest pisana na odwal się", czyli „nie jest to recenzja w prawdziwym tego słowa znaczeniu". :)

PS Wszycho, czego się nie uczepiłem jak pijawka - to jest dobre, a wręcz nawet idealne.

Marcin

Wania, odłóż łom. Jednak mu odpuścimy, bo na końcu się przypucował. Wystarczy lekki oklep maski ...Ej, powiedziałem przecież - LEKKI. Kastet z powrotem na stół. Wiecie, najgorzej to z nadgorliwymi pracownikami. :(Powiedziałem mu tydzień temu „daj facetowi poważne ostrzeżenie", to gościa do dzisiaj jeszcze znajdują w koszach na śmieci w promieniu kilometra od domu. I nawet nie pytajcie, co się stało, jak Naczelny kazał mu, by pewnemu reklamującemu CD-ka czytelnikowi poszedł na rękę. Wania się potem tłumaczył, że nie wiedział, iż to takie polskie powiedzonko - a wojskowe buty nosi, bo lubi. Ech... stara SPECNAZ-owska szkoła. Przyznam jednak, że odkąd przyjęliśmy go do Biura Obsługi Klienta, znacznie zmniejszył się odsetek narzekających na CDA. Za to wzrosła ilość niewyjaśnionych zabójstw. Nie bym straszył, po prostu uprzedzam. :)

Co wy mówicie?!

Co wy mówicie o anno 1503? Co do bani bo tródne i trzeba myśleć? Co? Po prostu nie macie łba do takich typów RTS. Nie prawdacie?

Prawdacie. Bo to takie „tródne"...

Ale jak niemacie toprzynajmniej nie chrzańcie głupot otakich fajnych grach!

OK. Będziem musztardować mądrości o niefajnych grach.

Anno 1602 w nowym wcieleniu? Dupa!

O! Gdzie?! Ładna chociaż z twarzy?

Wasz wytwór wyobraźni! Porównajcie sobie te dwie gry!!!

My wolimy porównywać inne rzeczy. Bo lubimy wpędzać facetów w kompleksy.

Jak jesteście tacy mądrzy to odpiszcie i zgaście mnie!

???

Proszę bardzo - pstryk! [odgłos naciskanego kontaktu] Zostałeś zgaszony. Jeszcze jakieś życzenia, żarówo?

Dajcie mi tępą łyżkę...

dzień dobry nazywam się tomek i mam 14 lat kupiłem cd-action i nie mogę otworzyć płyty a ni zainstalować gry (...) ponieważ jest na DVD czy do tej płyty jest potrzebny napęd DVD czy wystarczy cd-rom lub nagrywarka ale chyba nie bo nie mogę otworzyć powinno samo wyskoczyć menu ale nic się nie pokazuje nie wiem co jest?

[namiary znane]

...to się potnę. Normalnie ręce opadają.

Rzydek szoł!!!

Dzień dobry dziś zaczynamy Rzydek szoł!!! Dzisiaj nie będzie zabijania łopatą, ani blokowania dróg, ani wysypywania zboża na tory, ani sadystycznego wyżywania się na naszych zwierzętach. Nie, dziś będzie coś gorszego, proszę odprawić dzieci sprzed telewizora bo dzisiaj wywiad ze Smugglerem. (...) Zaczynamy:

1. Skąd pomysł na xywę???

Z FAQ-u!!!

4. Co masz do 13-latków???

Nic, bo to by się wówczas nazywało „molestowanie" i „pedofilia".

5. Co uważasz o palantach noszących spodnie z krokiem w kolanach?

Że głupio w nich wyglądasz. I wolę ich od ludzi zadających bezsensowne pytania. To aluzja. :)

6. Byłeś kiedyś w Toruniu (mieście debeściaków)?

Nie, ale chcę to nadrobić. Obawiam się tylko, czy Toruń to wytrzyma. Kopernik, potem ja... (a raczej: ja i Kopernik) - no nie wiem, czy to nie za dużo dobrego jak na jedno miasto. :)

8. Chciałbyś, bym ci załatwił posadę wykładowcy łopatologii na uniwersytecie Mikołaja Kopernika w Toruniu (mam kontakty)?

Jak masz kontakty, zgłoś się do elektryka. Może kupi. Albo idź do wywiadu. Oni mają wtyczki - a na uniwerku od wielu lat wykładam... kafelki w toalecie.

12. Czemu używam tylu znaków zapytania??????????

Bo jesteś... (kto podrzuci dobry rym do „kupi"?).

13. Ostatni question – zgadnij, ile mam lat??

Rzydek

13. Oj, widać. :)

Frustrat Zone

*Wy, RZYDY!!! W nómerze s października obraziliście LEGIE na stronie na luzie piszonc że zamiast szalika LEGII morzna nosić plastykowego h***. To znaczy że jezdeście RZYDAMI bo tylko RZYDZI obrarzajom LEGIE. Każde dziecko wie że LEGIA jest najświentsza i jast najlepsza iLEGIA jeswt mistrzem.*

W końcu mamy dowód, że nie jesteśmy dziećmi! Hura!

Przez to tysionce kibicuw LEGII przestaną was kupowac. Ja jusz spaliłem wszystkie nómery waszej głupjej gazety. I muwię wszystkim innym zeby nie kupowali waszej rzydowskieju gazety.

Sadam von Łącmann

Weź sobie ten plastikowy - wiesz co, i palnij się nim mocno w ten pusty łeb. Wprawdzie na głupotę to nic nie pomoże, ale choć fajne echo będzie. Aha - w twoim przypadku odradzam też przyczepianie sobie tego plastikowego elementu do głowy w miejscach publicznych - większość ludzi będzie miała problemy z odróżnieniem, który z was to (większy) penis. A poza tym jesteś RZałosny. Ale to ci na pewno tak wiele razy dzisiaj mówili, że cię już nie rusza, co? Krótko mówiąc - von! (I wierzyć się nie chce, że nawet najbardziej tępy kibol może być tak głupi. To musi być podpucha...)

Panopticum

Pozwolę sobie zauważyć, iż progi kulturalne tego pisma są w najwyższym stopniu zaniżone.

I owszem, bardzo się staram, by je zaniżyć jak tylko można. Dzięki temu po zakończeniu lektury AR wszystko wokół zdaje się piękne, mądre i wspaniałe, ba - nawet widok niektórych polityków nie budzi odruchu wymiotnego. Dzięki, że dostrzegłeś i doceniłeś te wysiłki.

W kilku słowach: panuje tu chamstwo, prymitywizm, infantylizm i ciemnota. Na łamach czasopisma redaktorzy posługują się słownictwem wysoce nieodpowiednim, co rzutuje na negatywny wizerunek czasopisma.

Nie p**** mi tu jakichś j**** głupot. Używamy, k***, literackiej odmiany polszczyzny (patrz: Masłowska) :), a ten się, @#$, czepia, @%%^^ jeden. Oi! oi! oi!

Słownictwo to narusza uczucia estetyczne moje i innych czytelników.

Proponuję zatem czytać CDA z „szeeeeeroko zamkniętymi oczaaami".

Kolejnym problemem jest sama tematyka. Młodzi ludzie odrywają się od książek i nauki i zamiast tego marnują czas na czytanie tych nonsensów, jakie piszecie.

Tak, nie wychodzą do filharmonii, wypisują się z kółek dyskusyjnych, odstawiają na bok Dostojewskiego i Miltona, nie oglądają filmów Zanussiego i Bergmana. A to wszystko przez CDA i nasze nonsensy.

Nie wiedzą, co się dzieje w kraju i na świecie. Myślą tylko o jednym - grach komputerowych, czyli o przemocy, gwałtach, kradzieży itp.

Zapomniałeś o blantach i jabolach!

Słowem, o wszystkim, co najgorsze. A wy, szanowna redakcjo? Wy macie z tego pieniądze. SKOŃCZCIE Z TYM.

Krystof

Nie ma sprawy - od dziś deprawujemy dzieciaki za darmo. Trzeba dać dobry przykład! Kto chce jabola? Fajny, rumiany, mało robaczywy jabol, prosto z jabłonki. A trawkę? Bo jakby co - mamy cały duży trawnik do zagrabienia, pełen zeschniętej trawy. Ile wam zostanie na grabiach - to wasze!

zgim miłośnikiem trupów, ale za to ty jesteś żałosny....

Do innej (ale podobnej) dyskusji przyplątał się dość pocieszny facio (żeby jeden...) i dowalił mi z grubej rury, choć jakby ciut nie na temat...

•nieraz juz pisałeś że XXX upadło i bardzo ci z tego powodu smutno.

Po pierwsze, nie pisałem „nieraz" - a RAZ, po drugie - nie pisałem, że upadło, a że straciło wydawcę, po trzecie - nie, że jest mi z tego powodu bardzo smutno, tylko że współczuję jego czytelnikom. Wszystko inne jest prawdą. :)

looooooł oczywiście się myśliłeś (...)

To prawda, zdarza mi się myśleć, choć rzadko.

powiem krótko SMUGGLER ŚMIERDZI!!!

Powiem jeszcze krócej - to prawda. Ale faktycznie krótko śmierdzę bo codziennie biorę prysznic i jakoś to za bardzo odczuwalne nie jest. A co ty robisz, by zamaskować własną głupotę? (I dostałem powalającą odpowiedź)

• Nie maskuje swojej głupoty. (...)

Co widać. Może i niezbyt mądry - ale za to szczery koleś. :)

***

A na koniec... w kolejnym plebiscycie na najlepszą grę miesiąca dołączaną do pisma, publikowanym przez jeden z wiodących serwisów, nasz Soldier of Fortune dostał aż 54% głosów!!! Gra, która zajęła drugie miejsce, uzyskała 12%... Dodajmy, że ta edycja CDA sprzedała się dużo lepiej niż inne i wyprzedziła drugie pismo w tej konkurencji - Click, o dobrych 40 000 egz. Mamy tylko szczerą nadzieję, że nr 13/03 zdeklasuje osiągnięcia nr 09/03 pod względem sprzedaży. Jeśli czytasz te słowa, masz swój udział w tym projekcie. :) Dzienks!

Ludzie i ludziska

List 1: Tylko głupie listy do was idą!!! Dlatego ten list u was się pojawi.
List2: Sory! Mój poprzedni list nie był do was. Pisałem do XXX!

???

Jako stały czytelnik przeczytałem już w AR wiele listów dotyczących szerzenia się na waszych łamach treści o charakterze pornograficznym. Mój brat przekonał mnie w końcu, że jako klient płacący pełną cenę za każdy numer mam prawo upomnieć się wreszcie o dosłanie wszelkich brakujących stron z roznegliżowanymi paniami, co też niniejszym czynię, jako że moje egzemplarze były wyraźnie wybrakowane.

Zolw

Smuggler, przez ciebie znowu wpakowałem się w kłopoty. A przez co - spytasz. Ano przez używanie głupich textów z Action Redaction. Ostatnio spodobał mi się „twoją gębę powinni umieszczać na plakatach reklamujących środki antykoncepcyjne - z hasłem »kup i użyj - czy chcesz mieć takiego syna?«". No i mi się wymsknęło w nerwach do starszego kolegi. Do dziś nie zeszła mi śliwa spod oka.

Julek from Kolonia Ostrowicka

Stary, załóż warzywniak - dostawę towaru (śliwek) masz przecież gratis, zrobisz majątek. O ile morda wytrzyma. :) Poza tym jak cię trzasnął, to znaczy, że został intelektualnie zgaszony - nie wiedział, co odpowiedzieć. Jesteś moralnym zwycięzcą!

W roku szkolnym teoretycznie powinienem się poświęcić bez reszty nauce... ehem... a wy (z całym szacunkiem i bezgraniczną czcią) :P mi w tym przeszkadzacie! (...) Rodzice mi powiedzieli, bym skończył z tymi grami i satanistycznym pismem (chodzi o was). :D) SATANISTYCZNE! Tak nazwali Cede-akszon (a was chyba sługusami Najczarniejszego Pana). :D Moi rodzice są bardzo dziwni (czytaj: jak Bóg rozdawał mózgi, ich wypchnięto z kolejki).

Słyszałem, że to dziedziczne...

Ale ja i tak was będę kupował. :)

Songo

A, to w takim razie nie dziedziczyłeś po nich ciut wybrakowanego rozumu.

Chciałem spytać redakcji CD-Action, czy było kiedyś lub czy jest takie coś, że dajecie osobom ponad (chyba) 10 tys. złoty z komputerem, aby ta testowała dla was gry, bodajże przychodzą 2 na tydzień - ten ktoś ma komputer w domu i na miesiąc zarabia chyba 800-900 zł. Nie wiem, czy to są plotki, czy coś innego - dlatego kieruję pytanie do was.

Lukas

Znaczy, ja bym się bardzo chętnie załapał na tę fuchę „10 000 zł za testowanie". Nikt dla nas nie testuje gier - testujemy/recenzujemy je sami i raczej nie za 10 000 zł (za 800-900 miesięcznie też nie - aż takiej kasy to nam nie dają). :)

W zeszłym miesiącu wysłałem do was mail, który zawierał tematy, które powinny zainteresować waszych czytelników. (...) Idę do kiosku, otwieram CDA, patrzę na stronę z AR i... nie widzę mojego listu!!! Okazuje się, że wydrukowaliście jakieś marne teksty sprzed roku, które sami wymyśliliście. Oto, co o tym myślę:

*To jest po****dzielone i sami tacy jesteście - jeśli nie zobaczę tego listu w następnym numerze, stracicie durzo czytelników.*

janek (schizofremik)

Jeden to być bardzo dużo, 000, mnóstwo bardzo dużo! Nie możemy sobie pozwolić na taką stratę, więc drukujemy, drukujemy... teraz pewnie stracimy 2x tyle, bo przynajmniej dwóch ludzi padnie ze śmiechu po jego przeczytaniu.

Chciałbym się z wami podzielić moim opium... erm... moimi opiniami.

1. CDA jest bardzo uniwersalne. Oto przykład: mój qmpel bił rekordy długości pobytu w domowym WC. Jego wynik to 4 h 53 min i odcisk w kształcie deski klozetowej na tyłku. :D

Phew. Sam siedziałem kiedyś tyle (bodaj z najnowszym Pratchetem w garści), że dosłownie nie mogłem się z tronu poderwać, a jak się w końcu (p)oderwałem, to mi nogi tak ścierpły, że zatoczyłem i walnąłem łbem w pralkę. A na desce był odcisk mojego zadka. :)

2. CDA jest bardzo edukujące. Drugi z moich ziomków na matematyce na pytanie ile to jest 48 do potęgi -5 odpowiedział dumnie: „szyberdzieści brndlpięć!", a następny na to: „nie prawda! to fafnaście dziapół!".

A nauczycielka na to - „siadaj, smuggler ze jeden, czypieńdziesiąt!".

3. CDA to CZASOPISMO!!! - te trzy słowa powinny widnieć na pierwszej stronie AR.

Obawiam się, że trzeba by jeszcze dodać do tego osobnika, który chwytałby przeciętnego czytelnika za włosy i walił jego głową w ten tekst tak długo, aż by w ową głowę ten tekst wszedł...

A po czwarte i ostatnie, spisujecie się na medal (of honor). Oby tak dalej...

Yasiekk from Wierzbica (Eternity City)

Czuję tu Call of Vaseline :)

Witam!
Jeśli wydrukujecie ten list w AR – znaczy, że CDA schodzi na psy...

GSP DibbleR

...Hau, hau! Wrrrrr...

Godziny grania,
Dni czytania,
Tydzień się śmiania i...
Miesiąc czekania!

KaYtek

*Chcę pochwalić waszą nie-gazetę za wielkie 'durability'. CDA wytrzymuje zwijanie w rulonik, lekki deszczyk, wpychanie na siłę do plecaka, rzucanie, szuranie nim po podłodze, nawet danie komuś w ******. Niewiele jest innych takich gazet/nie-gazet... oby tak dalej!!!*

Xoqolatl

A ja se czytam „schwytane w Sieci" w nr 10/03. Dochodzę do tekstu o „króplach do nosa". Zaczynam chichotać. Po chwili przestaję - zorientowałem się, że to ja go napisałem.

Bravo I

I nagle moja odpowiedź wydała ci się zupełnie nieśmieszna - ale za to bardzo chamska, co? :)

Jedno pytanie - czy kiedyś przyznaliście rację osobie, która was krytykowała?

Bd_Caleb

Tak. Raz. Ktoś powiedział „jesteście genialni, ale moglibyście być jeszcze lepsi". Zgodziliśmy się z tym w pełni. Dokładniej mówiąc, z pierwszą częścią wypowiedzi.

1: Czy Smuggler i Mr Jedi się lubią?

Owszem. Lubią się... prać po gębach.

2: Czy opłaca się wypić naraz litrową butelkę denaturatu?

No pewnie - dwie półlitrówki kosztują dużo więcej.

MR Denatoorat

BTW - a co powiesz na ksywkę The Naturat?

Wiecie, ilu trzeba czytelników CDA, aby zmienić żarówkę? Żadnego. Nowa żarówka i tak nie będzie działać! Producenci żarówek schodzą na psy...

Big Bad Voodoo Witch Doctor

Yo! Dobry rym do „ksywki" to „pyski" (jak by co, chodzi o ten podpis na końcu AR). Podoba się? :P Byłoby wtedy „ludzie mający szpetne pyski/co se popodkradali ksywki". Nie dość, że 100% true - to jeszcze się rymuje ;) (no... może nie do końca).

4as

A nawet bardzo nie do końca.

Pozdrowienia dla Qni`ka od kolegów z kurnika.

QQrQ

Hm. Bez jaj...?

Czy wy odpowiadacie na listy głupie czy tylko na „mondre"?

MiszczQ

Jak widzisz - nie tylko na te mądre.

Witam. Nudząc się, wymyśliłem najdłuższy wyraz w języku polskim. Mało tego - jest on gramatycznie i składniowo poprawny. Oto on:

Dziewięćsetdziewięćdziesięciodziewięciodecylionodziewięćsetdziewięćdziesięciodziewięciononylionodziewięćsetdziewięćdziesięciodziewięciooktylionodziewięćsetdziewięćdziesięciodziewięcioseptylionodziewięćsetdziewięćdziesięciodziewięciosekstylionodziewięćsetdziewięćdziesięciodziewięciokwintylionodziewięćsetdziewięćdziesięciodziewięciokwadrylionodziewięćsetdziewięćdziesięciodziewięciotrylionodziewięćsetdziewięćdziesięciodziewięciobilionodziewięćsetdziewięćdziesięciodziewięciomiliardowodziewięćsetdziewięćdziesięciodziewięciomilionowodziewięćsetdziewięćdziesięciodziewięciotysięcznodziewięćsetdziewięćdziesięciodziewięciokilomegagigapetateradecycentymilimikronanometrowymi.

To jest przymiotnik. Składa się z 671 liter. I co wy na to? Nie starczy w AR miejsca na wydrukowanie JEDNEGO wyrazu!

???

Kieruje te wonty jako odpowiedź do „pana, w którym jest tyle demona, co trócizny w zapałce"! Masz aż za duże mniemanie że ten kto używa tipsów odrazu jest lamerem!

Mti

Ten pan pisał o wyższości konsol, a o cheatowaniu ktoś całkiem inny... ale dzięki za czytanie AR, choć bez specjalnego zrozumienia. :)

Podchodzę do kiosku i mówię „czy jest nowy numer GAZETY (tak, gazety!!!) ;-) CD-Action?". „Co?!?!?!"- zapytał się kioskarz inteligentnie. A ja na to „czy CD-Action jest?!". „Zaraaa!" - odpowiedział grzecznie kioskarz. Poszperał między „Panią Domu" a „Przyjaciółką" i zapytał: „to?" i wysunął... „Easy English"!!! (...)

PS Jeszcze jedno. Zapomniałem wam złożyć życzenia Wielkanocne. Wiem, że trochę spóźnione, ale lepiej późno niż wcale. Tak więc życzę wam mokrego zająca w okolicach jajek i byście zdrowo rośli!

sejmot

Wesołego Nowego Roku 2001.

Muszę zacząć od tego, że nigdy nie kupuję waszego pisma. Zawsze podkradam je bratu, bo inteligentni nigdy nie mają pieniędzy (jeśli nie liczyć mojego brata, oczywiście!). Co chcę napisać - to to, że niesamowicie mi się podoba wasz styl. Recenzje są świetne - nie spotkałem się z takimi w innych pismach (podkradanych od kolegów, che, che).

Marek Lipowski

Listy dobierali bez sensu

Smuggler &
duch Mr Jediego
(wyjący spod kredensu)

SAY GOODBYE MIKOŁAJ

ZRÓB SOBIE PREZENT SAM

OFERTA AKTUALNA DO UKAZANIA SIĘ KOLEJNEGO NUMERU CZASOPISMA

ABC z Reksiem	49,00	Madden NFL 99	19,00
Ala i otaczający nas świat	25,00	Mega Pinball	14,90
Alfabet - nauka czytania i pisania	25,00	Młody Einstein	39,00
Aquarium	19,90	NBA Live 99	19,00
Bob budowniczy: Bob buduje park (PL)	46,00	NHL 99	19,00
Bob Budowniczy: Dany radę? (PL)	46,00	Oskar nurkuje w jeziorze	24,90
Bolek i Lolek na tropie zaginionej księgi ortografii	49,00	Oskar odkrywa tajemnice lasu	24,90
Brydż	19,00	Oskar odwiedza gospodarstwo	24,90
Brydż 3000	49,00	Oskar wyrusza za miasto	24,90
Cartoon Maker (PL)	49,00	Pacfun 3D	13,90
Casino Master 5.0	14,90	Pasjanse	14,90
Chatka Małolatka - Język Angielski dla dzieci	19,90	Pet Racer (PL)	29,90
Chessmaster 9000	69,00	Pet Soccer (PL)	29,90
Comar Barbarian (PL)	25,90	Pinballe i gry zręcznościowe	25,00
Crazy Minigolf	14,90	Reksio i Skarb Piratów	39,90
Diamenty	19,00	Reksio i UFO	39,90
Draggo	44,80	Robbo Millenium	42,90
Egipskie Wyzwanie	14,90	Simsala Grimm - Zestaw	36,00
Fighter Pilot	19,90	Simsala Grimm: Żabi Król	24,00
Future Cop L.A.P.D.	19,90	Simsala Grimm: Dziadek Krawczyk	24,00
Indiana Jack (PL)	46,00	Simsala Grimm: Titelitury	24,00
Jazz Jackrabbit	44,90	Slantilt Resurrection	14,90
KLAPS - Przygody w zaczarowanym świecie filmu	49,00	Smokule - Abecadło	25,00
Kot w butach	19,90	Smokule - Język Angielski	25,00
Koziołek Matołek idzie do szkoły	49,00	Smokule - Matematyka	25,00
Koziołek Wynalazca	49,00	Smokule - Muzyka	25,00
Kurka w Kosmosie 3D	19,00	Smokule - Szkoła Marzeń	25,00
Lchess 3.0	14,90	Smokule - Świat Kolorów i Kształtów	25,00
Liczę z Reksiem	49,00	Szkoła Koziołka Matołka	39,90
Live Billards	19,00	Tęcza - Czkawka Wiekuryka	42,90
Madden NFL 99	19,00	Tęcza - Księżniczka podwodnych głębin	42,90
Magiczny Album Wujka Alberta (PL)	49,00	Warcaby	49,00
Max i Maria na zakupach (PL)	14,90	Wesołe Przedszkole Bolka i Lolka	49,00
		Wesołe Przedszkole Reksia	39,00
		Wielki Teksturniej	
		Smoka Wawelskiego	49,00

Cywilizacja indyjska	22,90	Encyklopedia multimedialna PWN - Nauka	19,90
Cywilizacja. Multimedialna encyklopedia PWN	49,00	Encyklopedia multimedialna PWN - Państwa świata	19,90
Cywilizacje Dalekiego Wschodu	22,90	Encyklopedia multimedialna PWN - Polskie dzieje. Zeszyt specjalny	19,90
Cywilizacje Europejczyków	22,90	Encyklopedia multimedialna PWN - Słownik języka polskiego. Zeszyt specjalny	19,90
Cywilizacje Dalekiego Wschodu	22,90	Encyklopedia multimedialna PWN - Słownik wyrazów obcych. Zeszyt specjalny	19,90
Cywilizacje Europejczyków	22,90	Encyklopedia multimedialna PWN - Sport	19,90
Cywilizacje obu Ameryk	22,90	Encyklopedia multimedialna PWN - Sztuka	19,90
Czas, przestrzeń, materia	22,90	Encyklopedia multimedialna PWN - Teatr i film	19,90
Człowiek	22,90	Encyklopedia multimedialna PWN - Technika	19,90
Encyklopedia multimedialna PWN - Geografia	19,90	Encyklopedia multimedialna PWN - Wiek XX	19,90
Encyklopedia multimedialna PWN - Historia	19,90		
Encyklopedia multimedialna PWN - Kontynenty	19,90		
Encyklopedia multimedialna PWN - Literatura i muzyka	19,90		
Encyklopedia multimedialna PWN - Ludzie i wydarzenia	19,90		
Encyklopedia multimedialna PWN - Media	19,90		

79,00

Enyklopedii Wiem

22,90

Cywilizacje europejczyków

22,90

Cywilizacja indyjska

22,90

Cywilizacje obu Ameryk

Multimedialna Encyklopedia Wiem 2004	79,00
Encyklopedia PWN Portal 2004	79,00

69,00

Jan Miodek - Multimedialny Słownik Ojczyzny Polszczyzny	69,00
Licealista - pakiet 2.0 - matematyka	46,00
Licealista 2.0 - język polski	46,00
Licealista - pakiet 3 - fizyka, chemia, biologia, język niemiecki	56,00
Licealista - pakiet 4 - język angielski, język francuski, historia i wos, geografia	56,00
Literatura przed maturą	49,00
Historia przed maturą	49,00
Wiem Wszystko: Język Polski (2CD)	69,00

69,00

49,00

Cartoon Maker
Multimedialne studio filmów animowanych

49,00

Potęga Rozumu (rodzinna)
Zainwestuj w siebie! Rozwiń swój umysł!

59,00

Potęga Rozumu
Kurs kreatywnego myślenia

49,00

Mój komputerowy dietetyk
Sposób na zdrowy tryb życia

139,00

AntiVirusKit 12 Professional
Chroń się przed wirusami

19,90

Cosmopolitan Virtual Makeover 3
Sprawdź jak będziesz wyglądać w innej fryzurze i makijażu

99,00

Foto Office 2 (PL)
Katalogowanie, obróbka, archiwizacja i przeglądanie zdjęć

89,00

Garden Composer 3D (PL)
Narzędzie dla właścicieli ogrodów, botaników, ogrodników.

99,00

mikroSUBIEKT dla Windows
Przeznaczony dla małych firm handlowo-usługowych

59,00

Movie Jack (PL)
Konwertuje zawartość płyty DVD do formatu VideoCD

99,00

Skarbnik 3
Kolejna wersja systemu służącego do zarządzania finansami osobistymi

39,00

Wirtualne Studio Wizażu (PL)
Warto sprawdzić, jak będzie się wyglądało bez krzty lub z wąsami :-)

19,90

IQ Test
Test na inteligencję

19,90

Multimedialny Kurs Corel Draw
Grafika od podstaw

19,90

Multimedialny Kurs Photoshop
Ukierunkowany na grafikę internetową

19,90

Multimedialny Kurs Word XP
Opanuj pisanie :-)

19,90

Multimedialny Kurs Windows XP
Poznaj swój system

19,90

Multimedialny Kurs Excel XP
Nie takie straszne tabele

49,00

49,00

64,90

49,00

49,00

49,00

24,90

24,90

39,90

36,00

39,90

39,90

Wesołych Świąt i Szczęśliwego Nowego Roku życzy EXE

EXE BOX

www.fajny.pl

GALAKTYKA EXE

NASZ SKLEP FIRMOWY „GALAKTYKA EXE"

Zaprasza też do składania zamówień przedpremierowych „Galaktyka EXE" - Centrum Handlowe Bielany, ul. Czekoladowa 9/260, Bielany Wrocławskie. Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA

Zapraszamy do współpracy odbiorców hurtowych oraz sklepy

Jak zamawiać wybrane artykuły?

DZWOŃ:	FAKSUJ:	PISZ na adres:	INTERNET:	BIURO HANDLOWE sprzedaż hurtowa:
od godz. 8.00 do 16.00 (071) 3537002 od 10.00 do 21.00 (071) 3110358, 0601 732888	(071) 3537010	EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57	www.fajny.pl www.exe.com.pl exe@exe.com.pl	EXE, ul. Kolista 8, 54-152 Wrocław.

NASZE CENY zawierają podatek VAT. KOSZTY WYSYŁKI - 9,95 zł.

79,00

Magix Soundpool 5
Ponad 5000 sampli. Stricty 80's, Disco/House vol.2, Rip Hop vol. 2, Techno Trance vol.4, Pop Rock 2001. 5 x CD.

119,00

Magix Music Maker 2
Twoje nowe narzędzie pracy.

MAGIX
see. hear. feel. create.

Age of Empires Gold 32,90	Dino Crisis 79,00	Hugo tropikalna wyspa 2 76,90	NHL 2004 139,00	Sim City 4: Rush Hour 73,90
Age of Wonders: Magia Cienia 93,90	Echelon: Wojownicy Wiatru (PL) . . 52,90	Hugo Bohaterowie sawanny . . 76,90	Patrician III Rise of the Hanse . . 93,90	Sims - Double Deluxe (PL) (zawiera The Sims, Światowe Życie i Balanga) . 134,90
American Conquest (PL) 109,90	Enter the Matrix 99,90	Hulk 92,90	Piraci z Karaibów (PL) 93,90	Sims zwierzaki (PL) 74,90
Alien vs Predator 2 Złota Edycja. 92,90	Europa Universalis:	Icewind Dale II (PL) 53,90	Złota Edycja Neverwinter Nights . . 99,00	Sims balanga (PL) 74,90
Apocalyptica 156,90	II Wojna Światowa (PL) 86,90	IL 2: Forgotten Battles (PL) . 92,90	Nosferatu (PL) 69,00	Sims Gwiazda 79,00
Batman Vengeance (PL) 72,90	Etherlords II (PL) 29,00	Indiana Jones	Paradise Cracked (PL) 76,90	Sims wakacje bestseller (PL) . 74,90
Battlefield 1942 109,0	Flight Simulator 98 33,90	and the Emperor's Tomb . . . 152,90	Perfect Pool (bilard) 19,90	Splinter Cell PL 69,90
Big Mutha Truckers 79,00	Ghost Master (PL) 92,90	Jazz jack rabbit 29,90	Polanie II 72,90	Star Wars:
Bloodrayne 92,90	Gothic 2 (PL) 92,90	Kangurek Kao 2 53,90	Port Royale (PL) 92,90	Jedi Knight Jedi Academy . . . 165,00
Bowling (kregle) 19,90	Grom (PL) 92,90	Korea Zapomniany Konflikt (PL) . . 93,90	Post Mortem (PL) 74,90	Syberia (PL) 74,9
Bounty Hunter Mace Griffin . 123,90	Gry karciane 1 25,00	Lionheart 92,90	Pinbale i gry zręcznościowe . . 25,00	Sudden Strike 2 96,90
C&C Generals Zero Hour 79,00	Gry Karciane 1&2 39,00	Mafia (PL) 62,90	Project IGI 2: Covert Strike (PL) 39,90	Taxi Challenge 29,90
Championship Manager 4 (PL) . . 132,90	Gry Karciane 2 25,00	Medal of Honor: Allied Assault	Pustynna Burza 39,90	Taxi driver 27,90
Chrome (PL) 89,00	GTA III 69,00	Deluxe (Medal of Honor Allied Assault +	Rainbow Six 3: Raven Shield . . 93,90	Tomb Raider:
Colin McRae Rally 3 (PL) 89,90	GTA: Vie City 119,00	Spearhead +soundtrack) 134,90	Rayman 3: Hoodlum Havoc (PL) . . 62,90	The Angel of Darkness 132,00
Comanche 4 34,90	Half Life Bestseller 49,90	Medieval Total War:	Reah dvd/CD 42,90	Tron 2.0 93,90
Counter-Strike: Condition Zero. 122,90	Harbinger (PL) 76,90	Viking Invasion 99,00	Reah+Schizm 59,00	Tropico 2: Zatoka Piratów (PL) 94,90
Cutthroats 19,90	Hard Truck:	Metal Gear Solid 2:	Republika: Rewolucja (PL) . . 132,90	Warcaby 49,00
Delta Force:	18 Wheels of Steel (PL) 46,00	Substance (DVD) 159,00	Quake Gold (sieciowa) 109,00	Warhammer 40K: Fire Warrior . 92,90
Helikopter w ogniu (PL) 92,90	Harry Potter	Midtown Madness 32,90	Salammbo (PL) 72,90	Warrior Kings: Wielkie Bitwy . 94,90
Destroyer Command	Komnata Tajemnic 119,00	Midnight Club 2 129,00	Settlers IV (PL) 53,90	Złota Edycja Warcraft III . . . 129,00
Silent Hunter Pack (PL) 92,90	Hugo gorączka	Morrowind (The Elder Scrolls III) . 53,90	Schizm (dvd lub 5CD) 42,90	Władca Pierścieni: Wojna o
Diablo II + Diablo II	czarnych diamentów 76,90	Napoleon (PL) 96,90	Schizm + Reah (DVD) 65,90	Pierścień 133,90
Pan Zniszczenia (PL) 92,90	Hugo: Smakkaball (PL) 72,90	NBA 2004 139,00	Sim City 4 (PL) 119,90	

152,90
Silent Hill 3 (DVD)

134,90
Need for Speed: Underground

79,00
Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII

93,90
Indy Car Series (PL)

94,90
Korea: Zapomniany Konflikt (PL)

74,90
Big Mutha Truckers (PL)

39,90
GTA III (PL)

135,00
Freedom Fighters

165,00
Star Wars: Jedi Knight Jedi Academy

135,00
Fifa 2004

135,00
Max Payne II The Fall of Max Payne

39,90
Chessmaster 9000

39,90
No One Lives Forever 2

154,90
Lord of the Rings: The Return of the King (PL)

79,00
Command & Conquer Generals Zero Hour

129,00
Blitzkrieg (PL)

94,90
Worms 3D (PL)

134,90
Harry Potter - Mistrzostwa Świata w Quidditchu

123,90
Homeworld 2 (PL)

93,90
Warhammer 40K: Fire Warrior

94,90
Conflict Desert Storm 2 (PL)

135,90
Commandos 3 Destination Berlin (PL)

74,90
Twierdza: Krzyżowiec (PL)

134,90
Call of Duty

74,00
94,90
Sims Abrakadabra (PL)

94,90
Piraci Nowego Świata (PL)

122,90
Counter-Strike: Condition Zero

49,00
Half Life Bestseller + Counterstrike

72,90
Runaway a Road to Adventure (PL)

74,90
Medal of Honor: Breakthrough

19,90
NHL 99

19,90
NBA Live 99

19,90
Madden NFL 99

19,90
Alpha Centauri

9,90
Rim: Wojna o planetę

19,90
Fighter Pilot

19,90
Aquarium

19,90
Future Cop L.A.P.D.

Nie działa z XP

19,90
Nuclear Strike

19,90
Populous the beginning

39,90
Conflict Desert Storm: Pustynna Burza (PL)

15,00
TimeAlarm
Ochroni twój pokój przed intruzem, programem-czujką!

Nie działa z WinXP. Nie. 2000

Człowiek gór 14,90	Maluch Racer 19,90		
Diamenty 14,90	Movie Studio Boss 19,90		
Dzikie Gęsi 14,90	Live Billards 19,90		
Imperium Azteków 14,90	Pasjanse 19,90		
Indyki deluxe 14,90	Perfect Pool 19,90		
Max i Maria na zakupach 14,90	Przeklęta Ziemia 14,90		
Kart Challenge 14,90	Search & Rescue IV 19,90		
Pastel Plus 14,90	Wnerwiony Dziadkowicz 19,90		
Kurka Wodna 2 19,90	Shadow Company 14,90		
Kurka Wodna 3: Pogłoski w kurniku . 19,90	Spidi 14,90		
Bowling 19,90	Kajko i Kokosz w Krainie		
Brydż 19,90	Borostworów 25,00		
Casino 19,90	C&C Tiberian Sun 39,00		
eJay Dance 3 (PL) 19,90	NHL 2002 39,00		
Hopmon 19,90	FIFA 2002 39,00		
Kurka w kosmosie 3D 19,90	Need for Speed 5 Porsche . . . 39,00		
Kurs prawa jazdy 2003. 19,90	Shogun Total War 39,00		

Defender of the Crown(PL) 9,90	Home Architekt 3D 4.0		
Conflict zone 9,90	Architekt domów i wnętrz 19,90		
Opsys PL 9,90	Rage of Mages Necromancer . 19,90		
RIM - wojna o planetę PL 9,90	Seven Kingdoms II:		
Resurrection 9,90	The Frythian Wars 19,90		
Rowery 9,90	Mortyr 19,90		
Megarace 3 PL 14,90	World War III PL 19,90		
Crime Cities 19,90	Conflict: Desert Storm		
Cosmopolitan Virtual Makeover 3 . 19,90	Pustynna Burza(PL) 39,90		
Cutthroats 19,90	Władca Pierścieni:		
Dethkarz 19,90	Drużyna Pierścienia (PL) 39,90		

79,00
Magix Soundpool 6
Ponad 5000 sampli.
2 Step, R&B Soul,
Latin Salsa, Dance vol. 2,
Nu Crossover. 5 x CD.

79,00
Magix Soundpool 7
Ponad 5000 sampli.
Techno/Trance 5,
Nu Metal, Easy Listening,
World Music, Special FX.
5 x CD.

79,00
Magix Soundpool 8
Hip Hop 4, Disco house 3,
Electro lounge, Strictly 80's,
Film Music/Classic. 5 x CD.
Nowość!

99,00
Magix CD&DVD burnR deLuxe
Twoje podręczne centrum profesjonalnego „wypalania" własnych płyt CD & DVD.

49,00
Magix techno maker
Machina techno! Twój występ na Love Parade może być całkiem realny!

129,00
Magix Piano & Keyboard Workshop 2.0
Opanuj tradycyjne i nowoczesne instrumenty klawiszowe.
Ucz się z przyjemnością

Magix Music Maker 2004
~~49,00~~ 399,00 Tylko w grudniu
Dostaniesz 5 płyt z przyprawami GRATIS!

29,90
Magix Play R XXL
Sprawdź się jako DJ. Sprzedaż, odtwarzanie, odtwarzaj źródła z dwóch źródeł i miksuj je ze sobą.

259,00
Magix Video 2.0. DeLuxe
Napisy, efekty, zakręcone wejścia, montaż a nawet blue box - słowem studio video na maksa.
W sprzedaży również
Magix Video DeLuxe 2.0 Plus
cena: 439, 00 zł

129,00
Magix movies to CD&DVD
Obróbka filmów na domowym PC.
Przygotowywanie prezentacji.
W sprzedaży również
Magix Pictures to CD & DVD zapanuj nad swoją kolekcją zdjęć cena: 129,00 zł

129,00
Magix Guitar Workshop 2
Szybko nauczysz się grać rockowe i popowe standardy, a wirtuozy jam room pozwoli Ci zagrać z zespołem

39,90
Magix audio PC cleaning lab
M.in: odszumianie, eliminacja trzasków, wycinanie wokalu (karaoke)

49,00
Magix Hip Hop Music Maker
Jeszcze nigdy wcześniej tworzenie własnej muzyki hip hop nie było takie proste. Dołączy to również widoczków.

99,00
Magix Music Studio 7
Nie wynajmuj drogiego sprzętu i realizatora. Magix Music Studio oferuje ci kompletne narzędzia do obsługi dźwięku audio i MI
W sprzedaży również wersja
Music Studio DeLuxe cena: 159,

Ambient dub 25,00	Hip hop 2 25,00		
Dance 25,00	Hip hop 1&2 39,00		
Future wave 25,00	Hip hop 3 25,00		
Hard house electro 25,00	Minimal techno trance 25,00		
Klimatyczne brzmienia 25,00	Music party system 1 25,00		
Techno power 25,00	Music party system 2 25,00		
Hip hop 1 25,00	Midi power 14,99		

Partners (PL) 49,00	Unreal II The Awekening 39,00
Praetorians (PL) 99,00	Władca Pierścieni: Drużyna Pierścienia(PL). 39,90

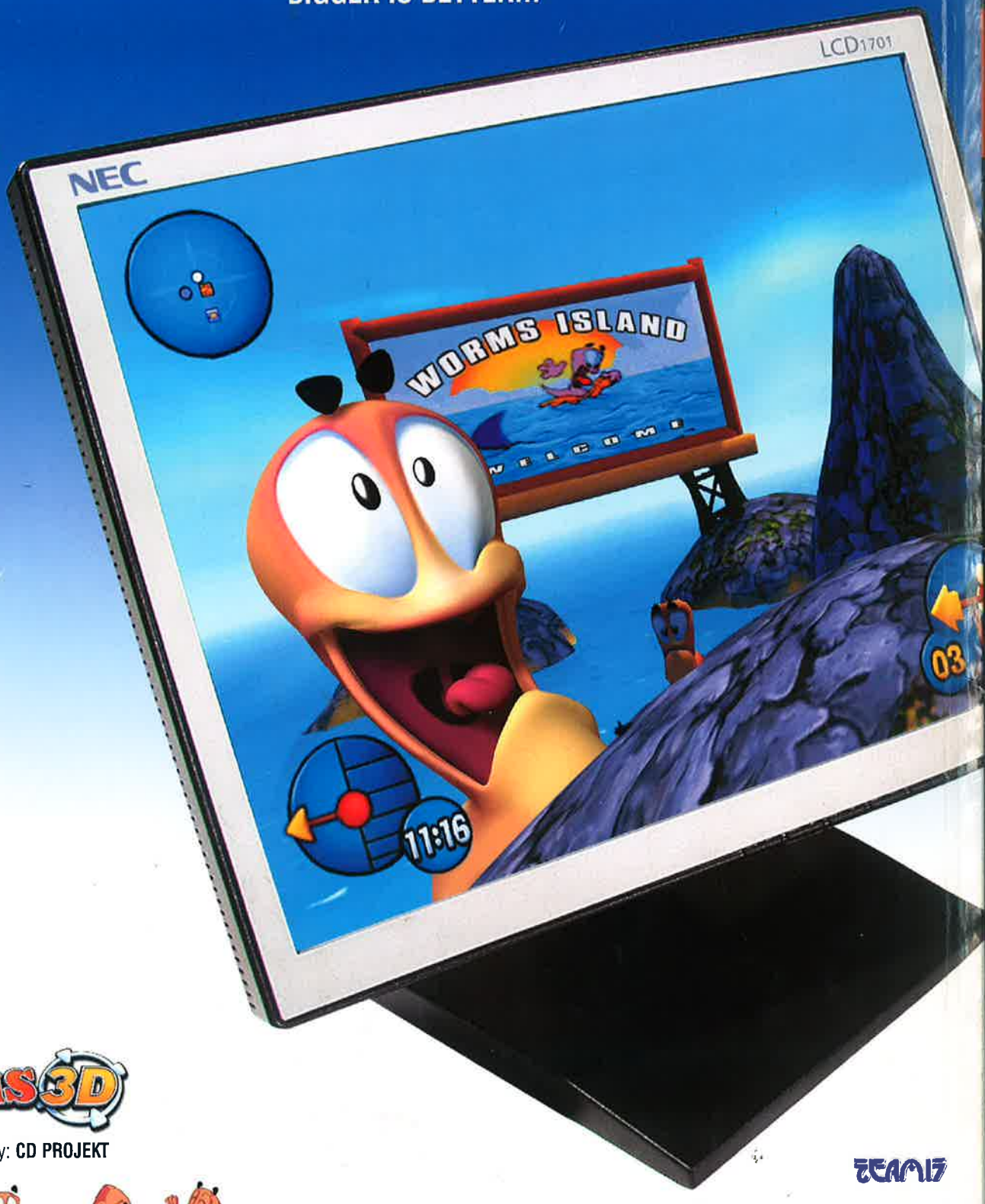
99,00
Magix Piano & Keyboard Workshop
Nauka gry na pianinie i syntezatorze

cena: 39,90
Cena promocyjna przy zamówieniu dowolnego innego produktu z serii MAGIX

NEC Jaki monitor – taaaka zabawa!

Nowe monitory LCD NEC MultiSync® to realistyczny, kolorowy obraz oraz ultra krótki czas reakcji matrycy 16 ms. Każda gra prezentuje się znakomicie, najlepiej na 17 calach.

BIGGER IS BETTER!!!



WORMS 3D

Dystrybutor gry: **CD PROJEKT**

TEAM17

SEGA®

NEC/MITSUBISHI

NEC-MITSUBISHI ELECTRONICS DISPLAY

Więcej informacji: www.nec-mitsubishi.pl

Monitory **NEC/Mitsubishi** oraz gra **WORMS 3D** dostępne w dobrych sklepach komputerowych na terenie całego kraju.

Worms 3D © 2003 Team17 Software. Licencjonowany wydawca: SEGA Europe Limited. Produkt Team17 Software. Team17 Software i Worms 3D są znakami handlowymi lub zastrzeżonymi znakami handlowymi Team17 Software Limited. Pomysłodawca serii: Andy Davidson. Wszystkie prawa zastrzeżone.